A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE GAMES PARA COMPUTADOR

COMPUTER PLAYER

PC • AMIGA • MSX

3642-1 - ED.34E MAIO - CR$ 120.000,00

EDITORA AZUL

PC

- X-WING
- LEMMINGS 2
- STUNT ISLAND
- AMAZON
- REX NEBULAR
- THE LEGEND OF KYRANDIA
- WORLD CIRCUIT
- A SAGA TETRIS

AMIGA

- FLASHBACK
- MONKEY ISLAND
- SUPERHERO

MSX

- FRAY, COM MAPAS
- GREEN CRYSTAL
- CLÁSSICOS DE MEGARAM

DARKSEED

GANHAR PRÊMIOS COM SEU MICRO VIROU BRINCADEIRA!

JÁ PENSOU EM PARTICIPAR DE JOGOS INTERATIVOS, CONCURSOS, TESTES E, AINDA POR CIMA, CONCORRER A WALK-MANS, MÁQUINAS FOTOGRÁFICAS, MICROS, FITAS DE VIDEO, CAMISETAS, COMPACT DISCS, CARTUCHOS DE VIDEO GAME?

E PAPEAR COM AS MAIS DIFERENTES E DIVERTIDAS PESSOAS, ONDE TUDO PODE ACONTECER?

AGORA, ATRAVÉS DO **MICROTEL** - PRIMEIRO POCKET-MODEM NACIONAL, VOCÊ PODE CONSULTAR TUDO ISTO E MUITO MAIS, DE ONDE ESTIVER E A QUALQUER HORA!

O **MICROTEL** É COMPATÍVEL COM TODOS MICROS DA LINHA IBM-PC, INCLUSIVE LAPTOPS E NOTEBOOKS.

AH! E SE SOBRAR TEMPO, DÊ UMA OLHADINHA NOS INDICADORES ECONÔMICOS, BANCOS, BOLSA DE VALORES, LISTA TELEFÔNICA, DETRAN, TRIBUNAIS, IOB, JURISPRUDÊNCIA, NOTICIÁRIO, ASTROLOGIA, LISTA TELEFÔNICA,...

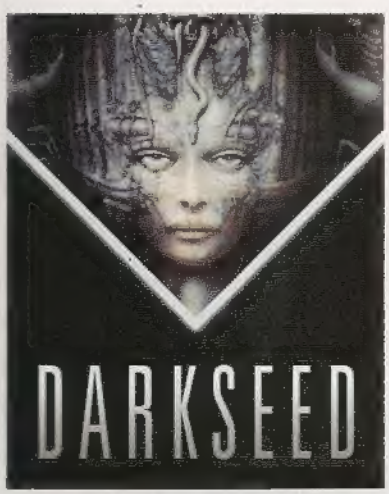
VENDAS:
SP VIDEO MARKETING E PROMOÇÕES LTDA. - RUA CUBATÃO, 666-A
VILA MARIANA - 04013-002 - SÃO PAULO - SP - TELS.: (011) 544-4526/2674/2871

REPRESENTANTE - RIO DE JANEIRO:
MIDTEL MÍDIA TELEMÁTICA LTDA. - RUA DA ASSEMBLÉIA, 38 - 6º ANDAR
TEL.: (021) 221-7002 - FAX: (021) 221-0007

SP Video
SERVIÇOS DE VIDEOTEXTO

COMPUTER PLAYER

O mercado brasileiro de games para computador está cada vez mais forte, como você pode comprovar na seção ON-LINE. Lá fora, o panorama não é diferente. Computer Player, sintonizada com o universo dos computer games, traz dez jogos para PC nesta edição, incluindo o sensacional Darkseed. Flashback é a grande estrela da seção de Amiga, que apresenta Superhero e Lotus III, além do final da estratégia para Monkey Island. E MSX mostra vigor com o Demo de Green Crystal e os supermapas de Fray. Divirta-se e... até a próxima!



A ilustração da capa é uma marca registrada da Cyberdreams Software

MENU

4 ON-LINE
37 CARTAS

PC

6 X-WING
7 REX NEBULAR AND THE COSMIC BENDER
8 AMAZON: GUARDIANS OF EDEN
9 LEMMINGS 2: THE TRIBES
10 DARKSEED
13 CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1
14 STUNT ISLAND
16 WORLD CIRCUIT
18 THE LEGEND OF KYRANDIA
22 A FAMÍLIA TETRIS
25 MONITORES

AMIGA

26 SUPERHERO
27 LOTUS III - THE ULTIMATE CHALLENGE
28 FLASHBACK
30 THE SECRET OF MONKEY ISLAND

MSX

32 GREEN CRYSTAL
33 MEGARAM MSX 1
34 FRAY IN MAGICAL ADVENTURE

CLÁSSICO: JOGOS QUE MARCARAM ÉPOCA
DEMO: PRIMEIRAS IMAGENS DE GAMES QUE PROMETEM
FIRST VIEW: UMA PEQUENA GERAL EM GRANDES JOGOS
ESTRATÉGIA: A SOLUÇÃO DE GAMES QUE JÁ TIRARAM O SEU SONO
ON-LINE: O QUE ROLA NO MUNDO DOS COMPUTER GAMES
TEST DRIVE: ACESSÓRIOS PARA O SEU MICRO RENDER MAIS

Nossa equipe: TEXTO- Roberto Guimarães (editor); Christian Zaharic, Marcelo B. Massafeli Chin e Tadeu Cerqueira Pereira (repórteres); Suzete Stimpel (revisora) ARTE- Iusse José Filho (editor) e João Ailton Oliveira Andrade (diagramador) COORDENAÇÃO GRÁFICA- Érica Luisa Assan Câmara.

ON LINE

O MERCADO PEGA FOGO

Além dos novos e sensacionais games para PC, Amiga e MSX, três novos computadores destes padrões estão saindo do forno. No Brasil, a coisa também esquenta. A PCI inova e traz a linha Amiga Commodore. A Brasoft investe em jogos classe A e perde o monopólio de PC games no mercado brasileiro. A Tec Toy, representante da Sega no Brasil, entra no filão de games para PC e lança um pacotão com nove jogos. Ufa, está de tirar o fôlego.

OS NOVOS COMPUTADORES

Pentium: a arma da Intel

A Intel acaba de lançar o Pentium, chip que sucede o 486 na linha da empresa. O Pentium é o micro da era multimídia. Capaz de processar 112 milhões de informações por segundo, este PC poderá ter até 150 MHz (sua primeira versão conta com 66 MHz). A maior qualidade do revolucionário chip é mostrar 30 quadros com qualidade cinematográfica por segundo. Não é à toa que as maiores produtoras de cinema e vídeo do mundo já estão se equipando com a nova maravilha.

Ao contrário dos modelos XT, 286, 386 e 486, o Pentium não terá clones. Pelo menos é o que garante a Intel. Segundo a empresa, os primeiros micros com o chip "586" estarão no mercado americano em 19 de maio e deverão custar em torno de 5 mil dólares.

O novo Amiga 12000

Amiga Commodore 12000. Guarde este nome, pois o 12000 não é um computador comum. Ele é 12 vezes mais rápido que qualquer outro micro padrão Amiga. Tem 4 Mega de placa, Winchester de 400 Mega, 24 ou 32 canais de som. Há muito mistério em torno do seu lançamento, por isso as especificações técnicas não foram detalhadamente divulgadas. Só se sabe que o 12000 terá uma paleta de 19 milhões de cores.

O novo Amiga é perfeito para design gráfico para cinema e outras áreas. Como de costume, aplicações mais "burocráticas" (empresariais) não serão o seu forte. Por ser um hardware de ponta, o seu único defeito é que ainda não há, no mercado, software à altura de sua sofisticação. Aguarde mais novidades para breve.

MSX 4.0: a novela da Sony

Uma equipe técnica da Sony está acabando de analisar uma extensa pesquisa de mercado com lojas, magazines de computação, softhouses e até locadoras. O objetivo: viabilizar o lançamento do MSX 4.0 ainda este ano. Além do processador de 16 bits, o computador deverá ter uma característica muito interessante: há rumores de que ele será compatível com o PC 386. E, de quebra, virá com uma FM-PAC especial capaz de levar o som dos games a patamares comparáveis aos do Amiga.

O MSX é um dos computadores mais vendidos no Japão. Seu último modelo, o MSX Turbo R, bateu recordes de vendagem. Exatamente por isso é que uma nova versão vem por aí. A melhor notícia para os gamemaníacos é a expansão da paleta de cores, bem como a velocidade com que o Winchester trabalha. Para quem se interessou, a Sony deve lançar o MSX 4.0 em novembro, com preço inicial de 390 dólares.

COMPUTER GAMES INVADEM O MERCADO BRASILEIRO

A Tec Toy resolveu diversificar a sua participação no mercado brasileiro de games. Está lançando, na segunda quinzena de maio, seu primeiro pacote de games para PC. Os jogos não são muito novos, mas representam um grande avanço. Com manual em português e espanhol, os games custarão entre 30 e 40 dólares. O melhor desta fornada é The Godfather, game inspirado na série O Poderoso Chefão, do diretor americano Francis Ford Coppola. De acordo com a empresa, um novo pacote com games mais novos deverá ser lançado no segundo semestre.

A Maple Informática está distribuindo games da empresa canadense Id Software. O lançamento mais recente é Aliens Ate My Babe Sister. O game tem visual bem colorido e é perfeito para jogadores mais novos. Muita ação com clima de videogame é o que Aliens tem a oferecer.

A Brasoft Games, maior distribuidora de games para PC do Brasil, está prometendo uma verdadeira enxurrada de jogos para este ano. Adventures, RPGs, simuladores, games de ação e de estratégia estão nos planos. De concreto, apenas alguns hits da MicroProse como Word Circuit e Rex Nebular, além do colorido Dragon's Lair 3: The Curse of Mordread(ReadySoft). Vem chumbo grosso por aí. Fique na torcida.

CORRA ATRÁS DESTES GAMES

Wing Commander Privateer
(Electronic Arts/Origin)

Da mesma equipe de Chris Roberts, criador de Wing Commander e Strike Commander. Mais um episódio da série que retrata a guerra entre humanos e uma raça de felinos, os Kiralthi. Mas Privateer vem com uma proposta diferente. Você assume o comando de uma nave mercante com a missão de fornecer apoio logístico para os combatentes em guerra. O game é o primeiro fruto concreto da incorporação da Origin pela Electronic Arts. Estratégia, ação e simulação em grande estilo marcam este candidato a cult. Para PC.

Day of the Tentacle *(Lucas Arts)*

Já está na praça a continuação do clássico adventure Maniac Mansion. O game virá com muito humor e gráficos no melhor estilo de HQ. Se você jogou a primeira versão de Maniac Mansion, irá notar que apenas um dos heróis originais está presente. Para PC.

Tornado *(Spectrum Holobyte)*

Simulador que utiliza as mesmas técnicas de Falcon 3.0, Tornado traz os melhores caças de ataque em missões escolhidas pelo próprio jogador. A opção mais legal é a que permite "linkar" dois PCs para um jogo simultâneo. Muito realismo com gráficos primorosos fazem parte deste lançamento para PC.

Waxworks *(Accolade)*

Dez discos de gráficos alucinantes e sons de arrepiar. Tudo em uma atmosfera de terror e suspense. Estátuas de cera e crimes do além. Gostou? Então vá atrás deste lindo game para Amiga.

Sleepwalker *(Ocean)*

Desde o clássico Macbeth de Shakespeare, o sonambulismo (sleepwalk) ocupa lugar de proa no imaginário das pessoas. Neste game da Ocean, a maior qualidade é a resposta. Para Amiga.

NOVIDADES PARA MSX

Metal Gear 3 - a continuação do maior clássico de MSX sai dia 24/05. Você já matou o Big Boss em Metal Gear 2, mas ele está de volta. Prepare-se para ficar horas na frente do monitor. Metal Gear promete explorar a capacidade gráfica do MSX em todos os seus detalhes. Vá guardando o dinheiro.

RPGs a granel - MSX está virando sinônimo de RPG. Além do ótimo Green Crystal (ver página 32), outros dois RPGs estão fazendo a cabeça da galera no Japão: Gandarah e Leman.

OUÇA ESTA

Leia o livro, veja o filme, compre o disco e divirta-se com o game. Robocop 3 D inverte esta lógica: é o primeiro game a sair antes do filme. Vale mais pela curiosidade. Os gráficos são muito legais, mas a jogabilidade não é das melhores. Outro problema: a trama apresenta falhas de continuidade e é bastante confusa. Também pudera! O filme não saiu porque a Orion faliu antes de terminá-lo. Para Amiga e PC.

TOP 20 PC GAMES

Links 386 Pro é o number one. Só roda em SVGA

GAME	SOFTHOUSE	GÊNERO
1 LINKS 386 PRO	ACCESS	ESPORTE
2 CONQUERED KINGDOMS	QQP	ESTRATÉGIA
3 CIVILIZATION	MICROPROSE	ESTRATÉGIA
4 FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	DYNAMIX	ESPORTE
5 ULTIMA UNDERWORLD	ORIGIN	RPG
6 KING'S QUEST VI HEIR TODAY	SIERRA	ADVENTURE
7 WING COMMANDER II	ORIGIN	AÇÃO
8 SOLITAIRE'S JOURNEY	QQP	ESTRATÉGIA
9 INDIANA JONES:FATE OF ATLANTIS	LUCAS ARTS	ADVENTURE
10 QUEST FOR GLORY III	SIERRA	ADVENTURE/RPG
11 MONKEY ISLAND 2	LUCAS ARTS	ADVENTURE
12 STAR CONTROL II	ACCOLADE	ADVENTURE/EST
13 V FOR VICTORY: VELIKIYE LUKI	THREE-SIXTY	GUERRA
14 HONG KONG MAHJONG PRO	ELECTRONIC ARTS	ESTRATÉGIA
15 COMANCHE: MAXIMUM OVERKILL	NOVALOGIC	SIMULADOR
16 WOLFENSTEIN 3-D	ID SOFTWARE	AÇÃO
17 THE PERFECT GENERAL	QQP	GUERRA
18 THE SECRET OF MONKEY ISLAND	LUCAS ARTS	ADVENTURE
19 LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	ELECTRONIC ARTS	ADVENTURE
20 EYE OF THE BEHOLDER II	SSI	RPG

Fonte: revista Computer Gaming World, edição de abril de 1993.

Se você gosta de simuladores, a Lucas Arts tem uma ótima notícia: X-Wing, o mais novo game do gênero baseado no seriado Guerra nas Estrelas. O jogo é um simulador de caças espaciais completo e complexo. X-Wing promete quebrar a hegemonia da série Wing Commander na ctegoria de simuladores aéreos.

Uma sangrenta guerra civil assola a galáxia. O todo-poderoso Império detém o controle da situação, mas uma Força Rebelde tenta reverter o panorama. Os rebeldes são muito menos numerosos. Eles não apresentariam nenhuma resistência ao domínio do Império se não fosse por um detalhe muito especial: os infernais caças X-Wing. Estas aeronaves potentes têm o poder de reverter a história da guerra e ameaçar o domínio do Imperador. Você, no papel de um cadete rebelde, deve enfrentar de caças imperiais até a Estrela da Morte. Seu objetivo é um só: libertar a galáxia das forças do mal. Original, não?

3 em 1

X-Wing tem uma lógica muito parecida com a de Secret Weapons of the Luftwaffe. Você pode jogar este simulador de várias formas. As formas principais são: treinamento de manobras, treinamento de combate e Tours of Duty. A primeira é ideal para aperfeiçoar a arte de voar: você comanda a nave tendo portões como obstáculos. O treinamento de combate é o laboratório necessário antes de enfrentar uma batalha de verdade. Já o modo tours of duty tem um contexto muito parecido com o do filme, onde você entra em confronto direto com todo o poderio do Império.

Apesar do nome, você pode pilotar, além de X-Wing, duas outras naves: Y-Wing e A-Wing. Para justificar o nome do game, X-Wing é a melhor de todas; é um caça bem equilibrado, com armamento, velocidade e capacidade de manobra muito satisfatórios. As duas outras naves rebeldes têm características especiais para missões específicas. Y-Wing é um caça-bombardeiro muito veloz e que carrega bastante armamento, mas apresenta deficiências na hora de manobrar. A-Wing é um interceptador ótimo para manobrar, mas muito fraco em termos de armamento. Por via das dúvidas, escolha sempre a X-Wing. Seus inimigos são numerosos e diversificados. Você enfrenta desde caças TIE, a mais comum das naves imperiais, até grandes máquinas voadoras como o Destroyer Imperial.

Gráficos poligonais

Usando uma combinação de Polygonal Graphics e Bitmapping, X-Wing nos brinda com movimentos perfeitos e imagens muito reais. Esta combinação confere à movimentação, feita com os gráficos poligonais, a velocidade necessária para produzir um efeito de suavidade. Já as cenas cinematográficas foram produzidas através de Bitmapping. Graficamente, X-Wing é quase impecável. E vem com uma inovação. Pela primeira vez a Lucas Arts incluiu cenas de "Interactive Movie" em um game. A técnica consiste em inserir pequenos takes relacionados à trama para aumentar o realismo do jogo.

Quanto ao som, X-Wing não deixa a desejar. Vozes digitalizadas, efeitos sonoros incríveis e uma vasta variedade de sons dão um clima de filme ao game. O cuidado com a sonorização foi tão grande que alguns efeitos foram tirados do próprio filme. A ótima trilha sonora também é idêntica à do filme. Apague as luzes e mergulhe sem medo em X-Wing. Um game perfeito para quem gosta de muita ação espacial.

PC

Imagine um planeta cheio de mulheres. Agora, imagine que você é o único homem deste planeta. Hum, está ficando bom, não? Vá um pouco mais longe e pense que elas estão atrás de você feito loucas. É bom ir parando por aí, pois as belas e indomáveis mulheres querem a sua pele: elas estão atrás de você para matá-lo. Esta é a inovadora trama de Rex Nebular and The Cosmic Bender, o mais recente adventure da premiada MicroProse. Com conceito gráfico inovador e alto grau de jogabilidade, o game promete ser um grande sucesso.

Um importante colecionador de peças raras contrata Rex Nebular, o otário de plantão, para sair em busca de um vaso precioso. Através das orientações dadas pelo colecionador, Rex descobre o planeta onde o vaso deve estar.

Ao tentar se aproximar do planeta ele é atacado por uma nave muito maior que a sua. Com a nave bastante avariada, Rex perde o controle e cai em uma baía no planeta desconhecido. É nesta pequena porção de água que o game começa. Você é Rex e precisa encontrar o vaso, descobrir o segredo do misterioso planeta e fazer o possível e o impossível para cair fora desta encrenca.

Clima cinematográfico

Rex Nebular é um adventure sofisticado que flerta com técnicas da narrativa cinematográfica. A evolução das cenas é típica dos clássicos de ficção científica como Guerra nas Estrelas. Um exemplo claro da sofisticação técnica do game está nos cenários. Eles não ficam parados um instante sequer. Há sempre algo se movimentando na tela, o que confere grande agilidade ao jogo. Os background graphics são ricos em detalhes e a textura dos objetos é bem realista. A movimentação dos personagens também está muito boa. O gingado de Rex lembra o andar de um malandro; as mulheres, com seus dotes físicos voluptuosos, rebolam com a graça da Garota de Ipanema de Tom Jobim.

A MicroProse não poupou esforços para tornar o jogo tecnicamente perfeito. Um exemplo é o inventário, onde o objeto selecionado aparece em três dimensões. Rex Nebular usa e abusa das vozes digitalizadas. Grande parte do game é narrada ao vivo. As músicas e os efeitos sonoros não são brilhantes, mas muito funcionais.

Sem papas na língua

O maior diferencial de Rex Nebular é o fator "pc", o politicamente correto. O game não tem o menor pudor em não ser "pc" (uma das maiores manias da sociedade americana nos últimos três anos). Os diálogos que a máquina tem com você são sujos, recheados de palavrões e, invariavelmente, irônicos.

A linguagem usada nestes papos é nota 10. São gírias do fundo do baú e termos que até seu melhor amigo teria vergonha de dizer. Tudo não passaria de uma brincadeira de mau gosto se não estivesse intimamente ligado à história do game. Como é bem-feita, esta parte apimentada é fonte de diversão. É uma pena que o inglês seja bem difícil, porque o computador é um poeta do escárnio.

Se você não gosta muito de linguagem picante, tudo bem. O game tem três opções de vocabulário para agradar a todos. Se você está a fim de chumbo grosso, vá de "naughty" para ver muita violência, cenas e diálogos picantes. Opte por "looked nice" para ter um jogo mais suave. Escolhendo "nice" você fica no meio termo: nem tão picante nem tão pudico. Na verdade, não importa o grau de "baixaria". Rex Nebular é bom de qualquer jeito.

A Floresta Amazônica é uma região que encanta e apaixona. Sua natureza exuberante e indomável sempre atraiu aventureiros de todo o planeta em busca de algo diferente. A ciência também procurou explorá-la. As espécies de plantas pouco convencionais eram a única possibilidade de cura para doenças não-controladas pela medicina convencional. Foi exatamente esta esperança que levou uma expedição americana à floresta no ano de 1957. Seu objetivo: encontrar remédios e curas para doenças como o câncer. Tudo ia muito bem, até que a expedição foi atacada e seu irmão, um cientista promissor, se perdeu.

Você é Jason Roberts, também pesquisador. Ainda transtornado com o sumiço de seu irmão, você recebe uma carta codificada vinda diretamente da Amazônia. O remetente: seu irmão. Ele relata suas impressionantes descobertas e pede ajuda. Toda a informação é confidencial e ninguém pode ficar sabendo da carta. Antes de tomar qualquer iniciativa, Jason se vê cercado por uma horda de inimigos. Assim começa Amazon: Guardians of Eden.

Filme ou game?

Amazon é como um filme perfeito, no melhor estilo das produções "B" americanas dos anos 50. Insetos gigantes, pontes de cordas, cientistas pinéis, vilarejos perdidos e mulheres "nativas". As cenas são fiéis a um roteiro cinematográfico: tudo acontece do jeito certo e na hora e local adequados. O game tem 14 episódios cheios de emoções, personagens misteriosos e descobertas fabulosas. Para dar um teor ainda mais real às imagens, tomadas panorâmicas de câmara e vozes digitalizadas criam um clima todo especial.

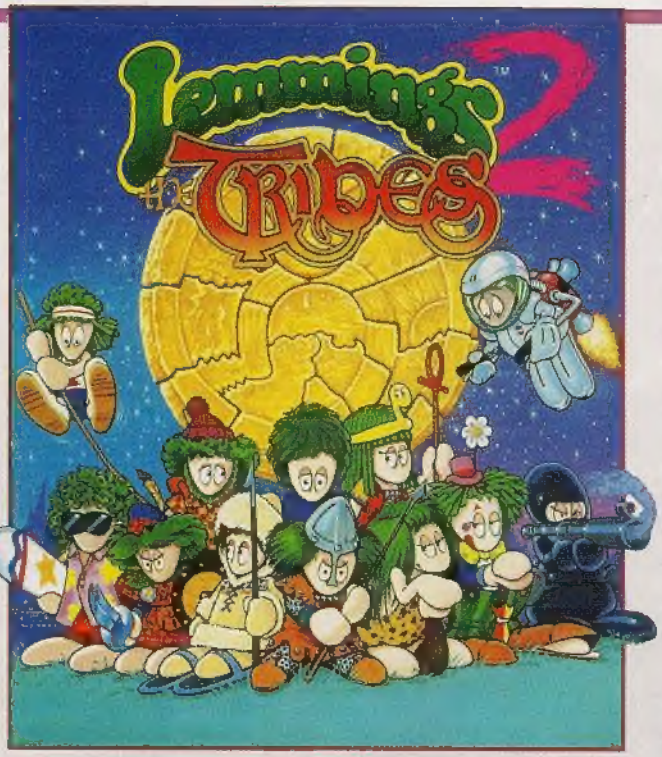
Os gráficos são ótimos. Imagens digitalizadas à vontade e cenas de tirar o fôlego. Isso sem falar nas criaturas surrealistas como uma formiga de três metros de altura! Além de funcionarem como um colírio para os olhos, os gráficos têm uma boa dose de humor. Jogar Amazon garante ótimas gargalhadas, até mesmo quando você morre. E, cá entre nós, fazer rir com a própria morte não é para qualquer um. A Access fez um ótimo trabalho. E mais: se você for o feliz proprietário de um monitor SVGA, poderá alternar gráficos VGA e SVGA durante a partida. Com um SVGA, os milhares de detalhes do game saltam aos olhos. Mas nem tudo é perfeito: algumas janelas são pequenas demais.

Bons gráficos exigem boa música. E os sons de Amazon não decepcionam. Nem mesmo para quem não tem uma placa de som. Através de uma tecnologia inovadora chamada Real Sound, a Access eliminou os chiados característicos do PC Speaker. É uma trilha sonora de primeira: totalmente digitalizada. Com uma boa placa de som, então, a música e os efeitos sonoros têm qualidade de CD.

A mecânica do game é típica dos adventures. Os verbos conduzem a

ação. Com uma interface de 7 ícones, o jogador tem controle total do jogo. Mas isto não quer dizer que o game seja fácil de manusear. Devido aos cenários detalhados, o uso dos ícones deve ser feito com cautela, pois qualquer imprecisão faz com que o jogo não reconheça a ação e tudo volte à estaca zero. Se você empacar em algum ponto, tudo bem. Há um ícone especial pelo qual você recebe dicas do próprio jogo. As dicas são divididas em três níveis de dificuldade: uma superficial, outra mais elaborada e uma com a resolução completa, ideal para momentos de desespero. Mas não vá pensando que a coisa é fácil: o último nível de dicas não entrega o ouro. Apenas esboça o caminho para a resolução certa.

Amazon é um ótimo game. Divertido e relativamente fácil, é um prato cheio para quem gosta de adventures com muita emoção. Imagens filmadas e digitalizadas e sons em sintonia com a ação garantem o show. E por falar em espetáculo, a Access promete uma versão de Amazon em CD-ROM. Se o visual da versão em disco já é demais, imagine em CD!



Lemmings, Lemmings e mais Lemmings: a saga continua. Após enlouquecer todos os computer players corajosos do planeta, os pequenos e abomináveis animaizinhos de cabelo verde e temperamento suicida estão de volta. Com cenários alucinantes e novas funções, a Psygnosis está lançando a continuação para "Lemmings" e "Oh, no! More Lemmings". Lemmings 2: The Tribes é a tortura perfeita para os fanáticos por lemingues.

A terceira versão de Lemmings tem cenários muito maiores e mais bem-definidos do que as versões anteriores. Na parte visual, The Tribes oferece várias inovações. A mais marcante é a variedade de temas para os cenários. Você passa por doze tribos de lemingues, cada uma em local e época diferentes. Só para se ter uma idéia da salada, os cenários vão da Pré-História a um picadeiro de circo, passando pelo Egito antigo e pela Idade Média. Como loucura pouca é bobagem, há espaço para aventuras na praia e até para o longínquo Pólo Norte!

Outra característica marcante dos cenários é a complexidade dos labirintos. Nas versões anteriores, os labirintos tinham Scroll apenas horizontal. Em The Tribes, os labirintos se estendem tanto na horizontal quanto na vertical. Resultado: a dificuldade para resolver cada nível deste amaldiçoado jogo aumentou bastante. Quem já jogou uma das versões anteriores deve estar de cabelo em pé!

Mais de 20 funções diferentes

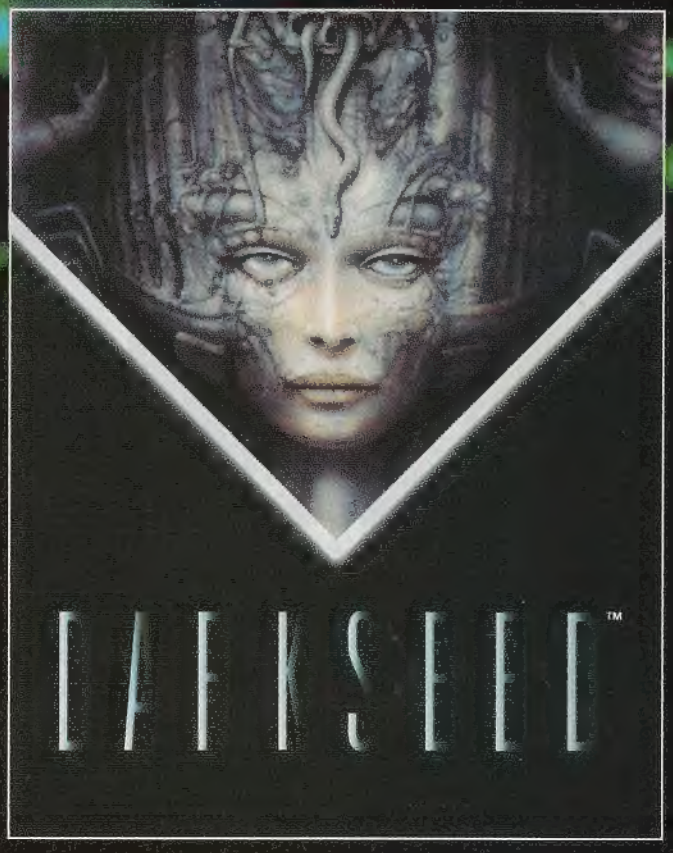
Uma outra inovação de The Tribes diz respeito às funções que os lemingues podem executar. São mais de vinte no total: eles se transformam em corredores, espadachins, músicos, arqueiros, constróem pontes, furam paredes, passam por abismos e muito mais. Fora as novidades, as funções apresentam uma característica peculiar: elas variam de tribo para tribo. Ou seja: mudam a cada fase, só para dificultar a sua tarefa. Afinal, fica mais difícil estabelecer uma ordem lógica para a resolução do game.

Uma função que fazia falta nas versões anteriores era o avanço rápido. Ele serve para você acelerar as ações dos bichinhos depois da resolução da fase. Se você sonhava com uma função capaz de explodir todos os diabinhos, ainda não foi desta vez. Como de costume, a única coisa que explode em Lemmings é a cuca de quem joga.

Mas há momentos de descontração em The Tribes: o senso de humor está muito mais apurado. Uma das melhores partes do jogo é a movimentação dos pequeninos. Além de muito mais detalhadas, com movimentos ágeis e reais, algumas cenas são hilárias. Que tal reunir vários lemingues para dançar break ou uma valsa medieval? Impossível não dar umas boas gargalhadas.

E por falar em valsa medieval, o som do game também melhorou. Os temas variam de acordo com a tribo representada em cada fase. A harmonia entre som e música é muito maior do que nas versões anteriores. Todos estes detalhes fazem de Lemmings 2: The Tribes um sucessor à altura de um game já clássico como Lemmings. Uma ótima pedida para quem gosta de rachar a cuca com jogos de raciocínio bem-sacados.

FIRST VIEW



Quem não se assustou ou teve pesadelos com a figura gosmenta de "Alien - O oitavo passageiro"? Pois bem, o mesmo pesadelo gráfico do filme já pode ser encontrado no monitor do seu micro. H. R. Giger, o criador da tal figura gosmenta, é o artista por trás das imagens assustadoras de Darkseed. Suíço, 53 anos, Giger sempre teve uma forte inclinação para o macabro. Seus pesadelos recorrentes, cheios de criaturas estranhas, fizeram com que ele se especializasse em desenhos surrealistas, no melhor estilo do "New Gothic" inglês. Darkseed é isto: um lindo, porém assustador, pesadelo. Um adventure com o que há de mais estranho e bizarro.

Mike Dawson é um dos gerentes de uma agência de publicidade de São Francisco. Sua vida profissional é agitada e estressante: todo o dinheiro da empresa passa por suas mãos. Nada disso parece entusiasmá-lo. O que Mike realmente quer é sossego para escrever seus livrinhos de ficção científica. Para isso, ele precisa de um lugar afastado e calmo. Procurando uma casa no campo, Mike acha uma mansão no melhor estilo vitoriano; barata e calma.

Mike compra a casa e se muda logo em seguida. E as coisas já começam a ficar estranhas. Um sono profundo, que ele nunca havia sentido, assola-o já na chegada à casa. Transtornado, a única coisa que ele deseja é uma cama bem macia.

A noite foi cheia de pesadelos e Mike acorda com uma terrível dor de cabeça. A causa da dor é mais estranha e macabra ainda! Sua cabeça lateja de dor por causa de um implante cerebral feito por uma raça alienígena que vive em uma dimensão paralela à da Terra. Estes aliens têm a firme intenção de conquistar o mundo normal. Mike precisa descobrir porque os aliens querem dominar a Terra, destruir a ameaça que eles representam e salvar seu mundo e a si mesmo. Ufa!

Explorando no escuro

Darkseed é um adventure que lembra muito um jogo de exploração, onde você deve achar o maior número de objetos possível e descobrir para que eles servem ou onde se encaixam. Apesar de parecer fácil, este esquema é complexo. Afinal, o número de incógnitas é elevado, dificultando a resolução e o entendimento do jogo. A Cyberdreams não entregou o ouro, deixando a história para ser descoberta aos poucos. Isto faz com que você fique perdido, sem uma direção óbvia a seguir. Darkseed não é um jogo linear. Não há uma ordem única para a resolução. É possível executar certas ações antes de outras.

O sistema de interface é simples. São apenas três ícones, usados para andar, olhar e pegar/usar. É tudo muito lógico. Quando um objeto pode ser usado pelo jogador, o ícone, ao passar por cima dele, muda de forma, indicando assim o objeto. Esta interface foi arquitetada para minimizar os seus problemas, pois como o jogo foi produzido em alta definição gráfica, os detalhes podem induzir ao erro. Mas nem tudo é detectado pelo cursor. Para um objeto ser apontado pelos ícones, Mike deve saber que tal objeto existe. Ele precisa ler em algum lugar, alguém precisa lhe contar etc.

Darkseed tem cenários bastante simples. São apenas vinte paisagens, tanto no mundo normal quando no Lado Negro. Isto torna o jogo menos cansativo. Há pouca interação entre os personagens do jogo, como convém ao clima "dark" do jogo; quase não existem diálogos. Tudo é muito mais direto, sem a necessidade de conversas muito longas para descobrir algo. Você nem escolhe o diálogo. As frases de Mike são frias e programadas. A Hora do Pesadelo perde...

Clima bizarro

Darkseed passou [illegible] mãos de Giger apenas para aprovação. Isto é, el[illegible]z a arte e deixou [illegible]ação a [illegible] Cyberdreams. A softhouse se comprometeu a não al[illegible]idade [illegible]balho e tudo deu muito certo. Muitas das cenas, paisagens e personagens foram literalmente "scaneados" de trabalhos de Giger. Até mesmo os personagens normais (pessoas) passaram por um processo semelhante para melhorar a perfeição do jogo. Esta verdadeira maratona fez com que um detalhe passasse desapercebido. A movimentação do personagem ficou lenta, desengonçada e nada elegante.

Há detalhes muito estranhos na parte gráfica de Darkseed. Um cenário do Dark World, por exemplo, é realmente bizarro. Lá, todas as cores são substituídas por tons de cinza e marrom. Nestes momentos o jogo perde um pouco de sua beleza para assumir um ar exótico. Tudo leva a crer que este clima estranho tenha saído da pródiga imaginação de Giger.

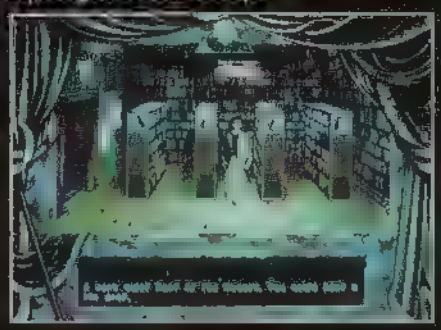
Se os gráficos são bons, mas apresentam falhas, o mesmo não acontece com o som. Os poucos diálogos que o jogo possui são digitalizados; os efeitos sonoros, como o andar dos personagens, estão bem nítidos e as músicas são bem sacadas. Há mudanças de tema, ritmo e instrumentação. Tudo para dar um clima único para cada cena.

RESOLUÇÃO

Darkseed é um jogo longo. Há vários mistérios escondidos nos detalhes minimalistas de suas telas. Para facilitar um pouco a compreensão, dividimos o game em três dias distintos. Nesta matéria de apresentação, Computer Player publica o primeiro dia completinho para você. Só um toque: esta é a reson[illegible] que pu[illegible] Ah, o jogo envolve muito sincronismo. Por isso, não marque bobeira.

Lobotomia total. Pobre Mike

A passagem secreta fica aqui



Pegue o livro de capa verde na seção C

Abra a porta da cripta de Tuttle

Primeiro Dia

Mike acorda com uma gr[illegible]de dor de [illegible]eça. Vá até o banheiro e [illegible]egue um [illegible]asco de aspirinas dentro do espelho. Há comprimidos à vontade, ent[illegible]e alguns [illegible] dar um alívio temporário à dor. Aproveite para tomar u[illegible]ho.

Em seguida, você p[illegible]isará do cartão da biblioteca. Vá [illegible] o segundo quarto do andar de cima da casa [illegible] achará o cartão no bolso de um sobretudo que está bem visível no [illegible] Pegue-o.

Desça até o escritório. Lá, você encontrará as plantas da casa. Pegue-as e leia com atenção. Nelas você descobrirá que existe uma passagem secreta do seu escritório até o quarto principal. Vá até a parede e abra a porta secreta. Entre no quarto, mas certifique-se que a porta pela qual você passou de passar não se fechará atrás de você. Este detalhe aparentemente insignificante será muito importante [illegible] Dark World.

O quarto secreto está vazio; [illegible] apenas uma escada em um dos cantos. Suba por ela para acessar o s[illegible]ur[illegible] quarto secreto. Ali, haverá um [illegible] Passe a mão nela. Saia, mas v[illegible] se a porta permanece aberta ap[illegible] passar.

Dependendo de quanto tempo você gastar para fazer tudo, a campainha tocará. Se não tocar, dê mais umas v[illegible]as pela casa até que ela soe. Atenda a p[illegible] e o carteiro lhe entregará um pacote. Gostou da encomenda? Ela [illegible] virá

para nada na resolução do jogo.

Vá voando para o sótão. Você avistará um baú impedindo a passagem para a varanda. Mova-o até desimpedir a passagem. Em baixo dele você encontrará um relógio. Pegue-o e dê corda. Ele ajudará você a controlar o tempo de jogo (mas não esqueça de dar corda). Saia para varanda e amarre a corda na ponta da varanda. Isto irá fornecer um segundo acesso à casa.

Agora, desça pela corda e entre na garagem (a porta da direita). Você verá um carro caindo aos pedaços. Abra o porta-malas e pegue um pé-de-cabra. Ele será útil para abrir o baú do sótão. Entre no carro e examine o porta-luvas à procura de um par de luvas. Volte para casa pela frente. No chão, na frente de sua casa, você encontrará um pedaço de jornal. Leia-o. Você ficará sabendo de alguns desaparecimentos estranhos que vêm ocorrendo na cidade.

Suba até o sótão e abra o baú com o auxílio do pé-de-cabra. Uma surpresa o aguarda dentro do baú: o diário do antigo morador. Leia-o: será muito interessante. Logo em seguida, saia da casa e vá ao centro de Woodland Hills, dirigindo-se para a direita.

Uma vez na cidade, voce deverá fazer uma visita à biblioteca e ao mercado. Na biblioteca, você achará um grampo no chão na frente da atendente. Pegue-o. Dê o cartão da biblioteca à garota. Ela lhe dirá que existe um livro na seção C. Vá até lá e pegue o livro de capa verde. Dentro dele você achará uma mensagem. Leia a mensagem. Saia da biblioteca. Afinal, há muito mais o que fazer por lá.

Vá ao mercado. Compre uma garrafa de scotch. Neste momento, Delbert, último advogado da cidade, entra no mercado e lhe entrega um cartão. Este cartão permite que você saia da cadeia. Após um curto papo, ele o convidará a aparecer na casa dele, amanhã às sete horas.

Volte para casa e tente abrir a porta do relógio da sala de estar. Ela está trancada. Quem possui a chave? Vultuttle, há muito tempo morto. Saia pela porta da frente e vá para a esquerda, em direção ao cemitério.

Uma vez no cemitério, procure a cripta de Tuttle. Não será difícil encontrá-la. Leia o diário para aprender a abrir a porta da cripta. Lá dentro você achará algumas urnas, pois Tuttle foi cremado! Procure as cinzas de Joe Tuttle. Dentro dela você achará a chave que precisa.

Volte para casa e abra o relógio. Você achará uma placa com o nome de John McKeegan. Deve ter sobrado muito tempo para ficar andando pela casa à toa, apenas aguardando o telefonema da atendente da biblioteca. Atenda o telefone e ela dirá para você ir pegar um livro. Vá até a biblioteca e pegue o livro. Nele, você receberá mais informações a respeito do que está acontecendo na cidade. Volte para casa e descanse. Seu primeiro dia foi cansativo. Mas não desanime, o segundo será muito mais trabalhoso ainda.

Cenas do segundo dia

Ouça o rádio para receber um conselho

Use o espelho para chegar ao Mundo Negro

Exume o corpo de McKeegan e ache uma surpresa

DARKSEED / Cyberdreams

PADRÃO: IBM PC e compatíveis
GÊNERO: Adventure
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA: AT 286 12 MHz, monitor VGA e 10 Mega livres de Winchester
PLACA DE SOM: Adlib e SoundBlaster
CONTROLE: Teclado, Joystick ou Mouse
MEMÓRIA: 640 Kb

GRÁFICOS	8,0
SOM	8,5
ROTEIRO	8,5
COMPLEXIDADE	8,5
JOGABILIDADE	7,5
NOTA FINAL	8,0

COMENTÁRIOS
O mundo bizarro de Darkseed também pode ser desfrutado por quem tem um micro padrão Amiga ou Macintosh. As três versões são igualmente boas.

Xadrez é um dos jogos antigos mais apreciados pelo Homem. Não por acaso, vários [illegible] ram os monitores dos PC maníacos de todo o mundo. Depois do meio velhinho mas sempre brilhante Battlechess, chega a vez de um jogo muito mais maluco ainda. Seu nome: Chess Maniac 5 Billion and 1. Um verdadeiro absurdo lançado pela Spectrum Holobyte.

A empresa investiu pesado para fazer uma paródia da série Chess Master, da [illegible] Mega do seu Winchester. Mas a memória não foi usada em vão. Ao contrário da esmagadora maioria dos games de xadrez para PC, Chess Maniac 5 Billion and 1 não é sério. Muito pelo contrário: é hilário. No modo Tédio, por exemplo, você pode esperar um tubarão, [illegible]

Modos de jogo

Você pode jogar Chess Maniac 5 de duas maneiras distintas, no modo Tédio ou no Modo Agitado. No primeiro, o tabuleiro e o formato das peças são convencionais, mas chelo de detalhes. Mesmo assim, não se assuste se uma das peças começar a bocejar. Já o modo Agitado, não tem este nome por acaso: as peças são substituídas por figuras humanas; as pretas são representadas por Medievais e as brancas, pelos Persas. As pirações são múltiplas. Se o seu bispo come o cavalo do adversário, você corre o risco de ver um rap com final mórbido ou um jogo de tiro ao alvo, onde o arqueiro erra a maçã.

Nos dois modos, o computador tenta tirar a sua concentração de qualquer forma. Há bonecas bailarinas rodopiando no tabuleiro, garotas rebolando e outras loucuras. A máquina apela. Seja mais esperto: se um tubarão ou uma mão sapeca estiver surrupiando uma de suas peças, tecle "Esc" para dar uma bela paulada no ladrão de araque. Todo este senso de humor torna Chess Maniac 5 um game perfeito na sua proposta. É, sem dúvida, a melhor opção para quem gosta de jogos inteligentes e divertidos.

Sofisticação Técnica

Chess Maniac 5 tem um requinte gráfico de fazer inveja a muitos adventures. Há imagens digitalizadas à vontade e duas ações simultâneas na tela. Coisas como o cenário de fundo mudando de uma bela e tranquila paisagem bucólica para o interior de uma lavanderia (!?) são muito comuns. Além de bastante engraçadas, as imagens são tecnicamente perfeitas.

O som é um espetáculo à parte. A Spectrum não poupou palavras! O jogo conversa com você o tempo todo. A vez do supercomputador Hall 9000, do filme 2001 Uma Odisséia no Espaço, narra todas as jogadas da partida. Além disto, faz comentários, nem sempre agradáveis. Se você cometer algum deslize, errar alguma jogada ou entregar o ouro para o jogador adversário, o Hall 9000 tira o maior barato da sua cara. Um comentarista implacável, que critica os erros e aplaude os acertos.

CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1 / Spectrum Holobyte

PADRÃO: IBM PC e compatíveis
GÊNERO: Xadrez
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA: 386 SX 25 MHz, monitor VGA e 30 Megabytes livres de Winchester
PLACA DE SOM: Todas
CONTROLE: Mouse
MEMÓRIA: 640 Kb

GRÁFICOS	9,0
SOM	9,5
ROTEIRO	[illegible]
COMPLEXIDADE	10
JOGABILIDADE	10
NOTA FINAL	9,5

COMENTÁRIOS
Chess Maniac 5 and 1 utiliza o funcional sistema de point and click. Basta acionar os botões do mouse para fazer as jogadas.

STUNT ISLAND

Luzes, câmeras, ação! Senhoras e senhores, a Walt Disney Computer Software orgulhosamente apresenta o mais novo, mais ousado, mais refinado e fantástico jogo para seu PC: Stunt Island. Baseado na Ilha dos Dublês (Stunt Island), que fica na parte sul da costa da Califórnia, criada em 1986 para ser "o primeiro e único paraíso de dublês do mundo", este game é muito mais que um jogo. É um passatempo muito divertido que coloca você atrás das câmeras e dentro do avião. Em Stunt Island, você pilota aviões e tem a possibilidade de ser diretor, dublê, editor, ator e produtor ao mesmo tempo. Tudo em um clima de fantasia e ilusão que só os grandes estúdios de Hollywood são capazes de reproduzir.

Stunt Island possui dois tipos de interação para você se divertir: o jogo em si, que é um simulador de aviões, e a criação de filmes. O jogo, na verdade, é muito simples. O seu objetivo é executar algumas manobras, com a aeronave que o diretor apontar, para fazer parte de um filme. A dificuldade vai aumentando gradativamente. Os percalços são variados e dignos de qualquer grande dublê: você precisa aterrissar em pontes semidestruídas, acabar com esquadrilhas inteiras, ou, mais difícil ainda, entrar em um "drive-thru" com um pequeno avião. Fora isso, há, paralelamente, uma competição de dublês, onde ganha quem conseguir juntar mais dinheiro. O dinheiro vem dos seus cachês. Quanto menos erros você cometer em uma determinada cena, mais grana arrecadará.

Simulador impreciso

Enquanto simulador de vôo, Stunt Island traz uma grande variedade de aviões: são mais de quarenta modelos. Desde jatos comerciais, como o Boeing 747, passando por aviões acrobáticos e aeronaves primitivas, até jatos militares como o F-15. Há também outros "objetos voadores" como asa-delta e até mesmo pára-quedas. Para não fugir do clima de fantasia, você pode até fazer alguma cena pré-histórica a bordo de um simpático pterodáctilo. Hilário, não?

Todos os aviões têm características próprias, como estabilidade, velocidade, condições de manobra etc. Mas há um probleminha: elas não são muito precisas. Stunt Island é perfeito na criação e edição de filmes, mas deixa um pouco a desejar no realismo da simulação. Um exemplo claro desta falha é a instabilidade dos aviões. Se o piloto executar algum movimento brusco, o avião só retornará à posição original após um bom esforço por parte do piloto, mesmo que este avião seja muito estável. Apesar dos deslizes, a simulação em Stunt Island é bem razoável e deve ser encarada como um charme extra neste game de entretenimento.

10, 9, 8... filmando

O biscoito fino do game é a criação de filmes. A Disney criou um pequeno, mas completo, estúdio de filmagem dentro do computador. Câmeras, placas de sinalização, automóveis, prédios como o Empire State Building e outros detalhes fazem parte da parafernália da cidade-estúdio. Você cria o set, executa o roteiro e edita; enfim, controla todas as etapas envolvidas na produção de um filme.

Para a criação do set, o game oferece muitas localidades para as gravações. Dentre as mais importantes, destacam-se a ponte Golden Brigde, o Grand Cannyon, a sede da Organização das Nações Unidas (ONU) em Nova York, usinas hidroelétricas, cidades, túneis, campos militares, porta-aviões, castelos e muito mais. Nestes cenários (isto significa a ilha inteira!), você pode colocar uma vasta variedade de obje-

tos para aparecer em alguma parte do filme. Carros, pessoas, casas, animais, plantas: praticamente tudo o que der na telha. Estes objetos podem ser programados para executar algumas funções ou podem apenas servir como cenário.

Depois de criar o cenário, colocando as câmeras, o avião e os coadjuvantes na posição certa, chegará a hora de escrever o roteiro. Para tanto, através de menus auxiliares, você tem acesso a várias ações que os objetos envolvidos em cena podem executar. Seu roteiro deve ter lógica seqüencial perfeita.

Uma vez terminada a produção, você executa o que criou e escreveu para, em seguida, editar as imagens. A edição é feita como se o jogador monitorasse dois videocassetes. No primeiro você vê o filme original sem cortes e no outro grava apenas as partes que mais gostou. Após montar as cenas, escolher as câmeras e tudo o mais, chega a etapa de sonorização. Você pode escolher a trilha sonora, colocar vozes e criar efeitos sonoros.

Os seus recursos de edição de imagens também são interesantes. Você pode dobrar a velocidade de exibição, usar e abusar de "fades" (recurso que conduz a imagem de um fundo infinito para o primeiro plano ou vice-versa) e até mesmo descolorir certas imagens. Resumindo: é na ilha de edição que o filme ganha contornos definitivos. Exatamente como nos filmes contemporâneos, onde a edição é feita em supercomputadores com enorme capacidade gráfica.

Toda esta parafernália torna Stunt Island um game interminável. Afinal, há inúmeras possibilidades para que você exercite a sua criatividade. Cada pequeno detalhe pode resultar em um filme completamente diferente.

Gráficos e som

O maior objetivo da Disney, em Stunt Island, foi passar o feeling do diretor para quem joga. A preocupação com tal realismo levou a um ligeiro descuido com a parte gráfica. Os aviões, criados com a técnica de Bitmapping, não têm contornos bem-definidos. Mas, em compensação, as ações e movimentos são bem reais. Todo o resto dos gráficos foram feitos em Poligonal Graphics. Apesar de os programadores terem usado técnicas antigas, o resultado é surpreendente.

A parte sonora é um espetáculo à parte. Há músicas de todos os gêneros e ritmos, vozes digitalizadas e efeitos sonoros do além. O mais incrível é que o game é mudo na maior parte do tempo. Os sons servem para realçar os filmes, dando vida e emoção a cada cena. É mais um artifício cinematográfico para cativar ainda mais o jogador neste pequeno mundo de fantasia. Stunt Island é um software ideal para horas e mais horas de diversão descompromissada. Sem se preocupar com chefes, mistérios ou outros detalhes típicos de computer games. Dê asas a sua imaginação e entre com o pé direito no fascinante mundo do cinema.

STUNT ISLAND / Walt Disney Computer Software

PADRÃO: IBM PC e compatíveis
GÊNERO Simulador
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA: IBM PC AT 386SX com 16 MHz, monitor VGA colorido e Winchester com 10 Megabytes livres
PLACA DE SOM: AdLib, SoundBlaster, Roland, Thunderboard e Sound Source
CONTROLE: Teclado, Joystick e Mouse
MEMÓRIA: 640K RAM, 570K livres

GRÁFICOS	8,0
SOM	9,0
ROTEIRO	7,0
COMPLEXIDADE	8,5
JOGABILIDADE	9,5
NOTA FINAL	8,5

COMENTÁRIOS
Stunt Island tem um conceito baseado em multimídia. A diversidade de linguagens é uma tendência absoluta na área de entretenimento.

Você já deve ter assistido uma corrida de Fórmula 1 pela televisão e acompanhado os duelos entre os melhores pilotos do mundo. E, provavelmente, já leu alguma enorme matéria sobre como é bom ser piloto de F-1. Mas jamais vai saber o que um piloto sente em seu pequeno cokckpit na hora da largada. Ou melhor, nunca saberia. Depois de quase um ano e meio de atraso, a MicroProse coloca World Circuit à disposição dos pilotos de micros (que remédio!). O game é um dos mais requintados simuladores de corrida já produzidos para PC. World Circuit leva você direto para o banco do piloto e para o maravilhoso "circo" da F-1.

E por falar em circo... A Fórmula 1 é uma verdadeira festa. Pelo menos para quem está do lado de fora. Também pudera! O "circo" da F-1 viaja o ano inteiro pelos quatro cantos do planeta e os pilotos só correm 16 provas por temporada. Há sempre muito dinheiro em jogo. Isso sem falar nas loiras e morenas esculturais que transitam sorridentes pelos bastidores. Mas, como diz o ditado popular, "as aparências enganam".

Para correr na F-1, não basta ser bom de braço. O piloto é obrigado a conhecer um carro nos seus mínimos detalhes. Potência do motor, consumo de combustível, aerodinâmica e muitos outros aspectos. Os bons corredores conseguem identificar cada ruído que sai de um carro. Todo este conhecimento se faz necessário na hora de acertar a máquina para a prova. Um só deslize e adeus vitória.

Todos estes detalhes estão presentes em World Circuit. Você precisa entender de tudo um pouco para bolar uma estratégia de corrida. Afinal, para ganhar uma prova, não basta correr feito louco e chegar em primeiro. Você precisa conhecer os ajustes necessários para deixar seu carro competitivo. Coisas como o momento exato para fazer o Pit-Stop e o jogo de pneus adequado para cada tipo de pista são vitais.

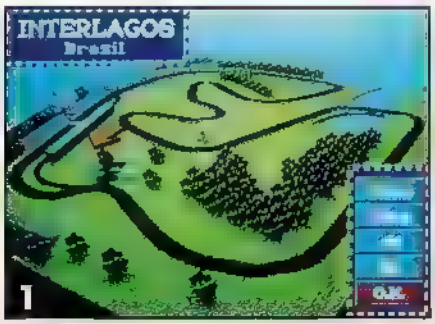
Se você não liga a mínima para os detalhes técnicos de um F-1, não se preocupe. World Circuit tem cinco níveis de dificuldade, de novato a profissional. Seja humilde e comece com o mais fácil. Pelo menos até aprender os macetes do game.

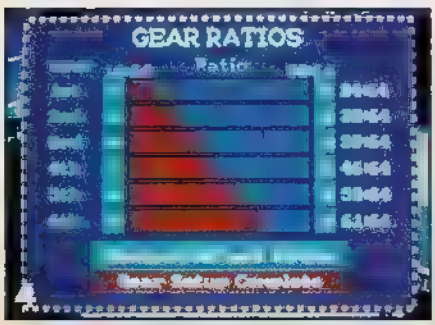
Visões da pista

World Circuit parece um embrião de Virtua Racing, sensacional arcade da Sega. Se no arcade você tinha quatro visões da pista, no game há duas perspectivas diferentes. A primeira é a visão do piloto, de dentro do carro. A segunda é de fora do carro: uma câmera que é colocada na parte de trás do bólido para mostrar detalhes da corrida.

Mas o requinte gráfico não se resume às visões da pista. Todas as corridas são filmadas. Desta forma, você pode acompanhar qualquer piloto durante a prova ou mesmo rever um acidente envolvendo outros carros.

Produzidos com a técnica de bitmapping, os gráficos de World Circuit proporcionam uma excelente sensação de velocidade. Os detalhes de cada circuito também são retratados com fidelidade. Quando está chovendo, por exemplo, quanto mais você se aproxima do carro da frente, maior a cortina d'água para atrapalhar a sua visão. O som, por outro lado, é muito fraco. Não há músicas e os únicos efeitos sonoros são o ronco do motor e as derrapadas nas curvas.





1- Os detalhes do circuito de Interlagos. 2- Configure seu carro como preferir. 3- A emoção direto do cockpit. 4- Veja os limites de cada marcha. 5- Uma perspectiva normal; 6- Não se intimide com acidentes.

Nakagima?

A diversidade que o game proporciona é extraordinária. Você pode optar entre ser companheiro de equipe de Ayrton Senna ou, se preferir, de Satoro Nakagima (lembra dele?). Além de disputar uma corrida isolada, você pode encarar uma temporada completa com suas 16 provas.

Há um grande número de estatísticas no game. Se você estranhar algum deles, fique sabendo que todos os dados usados para a produção do jogo são da temporada de 1991. Com tanto cuidado para ser o mais realista possível, World Circuit é uma grande diversão. Pronto para a largada?

RETA FINAL

- A gasolina usada na F-1 é um segredo guardado a sete chaves. Nós, leigos, só sabemos que sua octanagem é maior que a da gasolina comum: 102 contra 80.
- A relação cavalo/peso de um carro de F-1 é de 1cv/0,5Kg
- Um carro de F-1 a 320 Km/h pára em apenas quatro segundos. O disco e as pastilhas são desevolvidos para agüentar uma temperatura de dois mil graus Celsius
- O consumo médio é de um litro por milha (pouco mais de 1,5Km por litro)
- A 300km/h, os aerofólios sustentam 7 vezes o peso do carro

WORLD CIRCUIT / MicroProse

PADRÃO: IBM PC e compatíveis
GÊNERO: Simulador
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA: 386 SX, monitor VGA e 7 Mega livres de Winchester
PLACA DE SOM: As principais
CONTROLE: Teclado ou joystick
MEMÓRIA: 640 K

GRÁFICOS	8,0
SOM	4,0
ROTEIRO	8,0
COMPLEXIDADE	9,0
JOGABILIDADE	8,5
NOTA FINAL	8,0

COMENTÁRIOS
Demorou mas a F-1 ganhou um simulador à altura de sua importância. World Circuit é o Indianapolis 500 da F-1.

The Legend of Kyrandia

Kyrandia é uma ilha mágica. A bonança do reino provém de uma pedra que tem poderes sobrenaturais, a Kyragem. A paz da ilha sofre um grande golpe quando Malcolm, o bobo da corte, assassina o rei e a rainha, apodera-se da Kyragem e começa a destruir a ilha. Para ter certeza que nada impediria seu sonho de dominar o reino, Malcolm aprisiona Brandon, o príncipe herdeiro do trono. Mas Kallak, avô do agora órfão príncipe, consegue libertá-lo.

Brandon fica absolutamente transtornado e usa os poderes da Kyragem para petrificar o velho Kallak. Para aumentar ainda mais a heresia, Malcolm deixa os olhos de Kallak intactos. Assim, ele pode ver tudo, mas não tem nenhum poder de ação. Um destino verdadeiramente funesto para o nobre Kallak...

Você é Brandon e tem a missão de deter a empreitada do ex-bobo da corte. Ele quer dominar Kyrandia e, se for preciso, reduzir a ilha a pedaços. Primeiro, você precisa recuperar a pedra. Depois, já com poderes múltiplos, fazer seu avô voltar ao normal. E, por fim, devolver a paz ao reino. Cansado? Você não perde por esperar.

ADVENTURE SEM VERBOS

O maior charme de Kyrandia é ser um adventure sem verbos. O game tem o sistema de point and click: basta "clicar" em qualquer ponto do cenário para se locomover ou mesmo procurar itens escondidos. Esta particularidade confere ao jogo um caráter muito intuitivo. Apesar de funcionar muito bem, o point and click pode confundir um pouco no começo. Mas é uma questão de tempo. Após alguns minutos de jogo, você não sentirá saudades dos verbos.

O mouse é a grande estrela de Kyrandia. Você usa o ratinho para controlar a música, os efeitos sonoros, a velocidade dos diálogos e até a velocidade com que Brandon se locomove. Isto sem falar, é claro, da ação em si. Um bom domínio do mouse é fundamental para progredir no game. Se você ainda não tem um mouse, não se desespere: Kyrandia aceita teclado. Mas fique sabendo desde já que não é a mesma coisa. Tente descolar um mouse.

Janelas grandes

Os gráficos de Kyrandia são muito bem-trabalhados. A arte em VGA privilegiou os detalhes dos cenários. Eles estão em grande harmonia com o clima meio místico da história. As janelas são maiores que a média, o que facilita a visualização das cenas e o entendimento das ações. A grande vedete visual é a movimentação do personagem. Ela está simplesmente perfeita. A expressão facial, em compensação, deixa um pouco a desejar.

Kyrandia é um game cheio de labirintos lineares. Os caminhos são totalmente geométricos. Sem brincadeira! Imagine vários cubos justapostos formando uma espécie de labirinto. Conseguiu visualizar? Pois bem, é assim que funciona o cenário do jogo. Cada cubo corresponde a uma tela. A conseqüência é óbvia: fica muito difícil se localizar pelos cantos escusos do jogo. Uma bússola seria bem-vinda.

O som é irregular. Enquanto a música é variada e rica em climas, os efeitos sonoros são bastante fracos. Mas a grande qualidade das músicas salva o som do game. Elas são realmente muito legais. Cada vez que você entra em um ambiente novo, uma bem-sacada música o acompanha. A maior virtude do som é não atrapalhar a sua concentração no decorrer do jogo.

RESOLUÇÃO COMPLETA

Confira as principais etapas que você precisa cumprir para chegar ao final de Kyrandia. Apesar do clima místico e da mensagem ecológica e "light", o game não é nada óbvio. Esperamos que esta resolução o estimule e, é claro, não tire a graça deste ótimo adventure.

Casa de Kallak

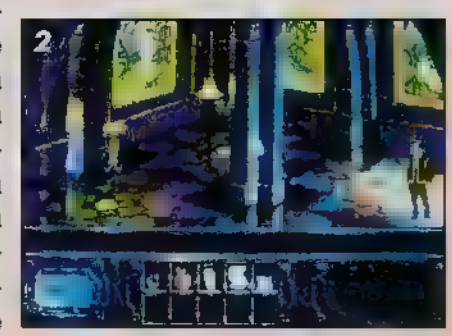
Ao chegar à casa de seu avô, Brandon se depara com Kallak imóvel, transformado em pedra (foto 1). Dentro da casa, pegue a carta que ele estava escrevendo, a serra em baixo da mesa, uma maçã dentro do vaso e uma pedra vermelha chamada Garnet. Ao sair, a árvore vai bater um

papo com você. Ela representa a terra e pede ajuda para livrar-se do mal que Malcolm está causando. Não titubeie e aceite o desafio. Ouça o que a árvore tem a dizer.

Chorão

Ao sair da casa, vasculhe bem os cantos por onde passar. Recolha todas as pedras preciosas que encontrar. Logo à direita você verá uma espécie de nascente. Pegue uma gota que está caindo e vá até o chorão que fica à esquerda da casa de seu avô. Você irá perceber que o chorão está morrendo. Repare bem no seu caule: a gota cabe exatamente no buraco. Não tenha dúvidas: coloque a gota no caule.

Em seguida, um garoto irá convidá-lo para brincar. Não recuse a oferta e corra atrás do moleque. Assim que você conseguir agarrá-lo, ele deixará cair uma pedra chamada Marble. Pegue-a: ela servirá no Altar de Prata localizado um pouco mais acima. Por enquanto, porém, tente alcançar o extremo esquerdo da ilha. Lá, você encontrará o templo de Kyrandia e uma maga chamada Brynn (foto 2). Entregue a ela a nota que Kallak estava escrevendo. A carta, que antes continha apenas o nome da maga, revela seu verdadeiro conteúdo; cortesia de uma pequena mágica de Brynn. A carta pede à ferticeira que providencie um amuleto a Brandon.

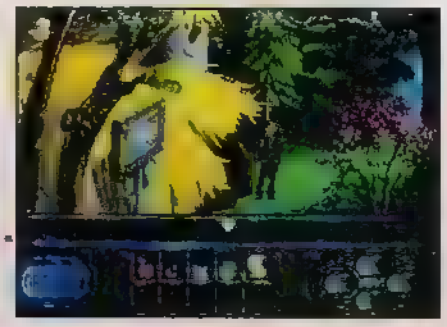


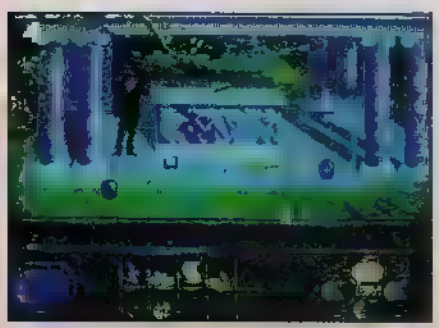
Brynn pede que você traga uma Lavender Rose para ela. Vá até o canto direito da ilha para chegar ao altar de prata. Pegue uma das rosas que estão ao redor do altar e leve-a de volta para Brynn. Ela a transformará em uma rosa de prata e dirá para você procurar Damm do outro lado da ponte. Volte ao altar, encaixe a Marble e coloque a rosa bem em cima dele. Depois que o medalhão aparecer, vá até uma caverna que fica no sul da ilha (para baixo). Lá, Hermann vai estar pensando em como reconstruir a ponte. Dê a serra para ele: a ponte ficará pronta rapidinho. Nunca é demais lembrar que você deve coletar todas as pedras preciosas.

Damm

Assim que chegar, entre na casa e converse com o mago Damm (foto 3). Ele pedirá uma Quill (pena de pássaro usada para escrever). Saia atrás desta pena e aproveite para recolher três sementes. A primeira está na tela com um passarinho no ninho, a segunda fica à esquerda de um santuário e a terceira se encontra na tela imediatamente abaixo. Depois de recolher as sementes, ande para a esquerda e para baixo até achar um clarão no meio da floresta (com a mata destruída). Jogue as três sementes no buraco e aguarde até que uma planta muito louca lhe entregue o primeiro poder do seu medalhão. É o poder amarelo, o qual tem a capacidade de curar.

Use o poder amarelo no passarinho que está com a asa machucada. Ele lhe dará uma pena em sinal de gratidão. Leve a pena para o mago e troque-a por um Magic Scrool (congela as coisas ao seu redor).





O mago vai falar sobre as Birthstones, pedras preciosas que surgem no decorrer do jogo. Como era de se esperar, tantas pedras têm uma função. No santuário existe um tipo de bacia e quatro lugares vazios. Sua missão é colocar as pedras certas na ordem correta (foto 4). Cada pedra corresponde a uma estação do ano. Recolha todas as pedras que achar, inclusive os rubis que dão em árvores e as sunstones que aparecem na água.

Ande para a direita do santuário e encontre a árvore de rubis. Tente pegar um e logo você perceberá que a placa de perigo não está lá em baixo à toa. Deixe picar-se pela cobra e, enquanto estiver verde, pegue o rubi. Atenção: use o poder amarelo do medalhão em si mesmo para se curar do veneno.

A ordem das quatro pedras é a seguinte: Sunstone, Garnet, Saphira e Rubi. Uma vez encaixadas corretamente, as pedras irão transformar a bacia em uma flauta. Pegue a flauta e siga para falar com o mago. Ele lhe dirá para seguir pela caverna, para achar Zanthia. Detalhe: a entrada da caverna é uma cabeça de dragão. Pegue uma tulipa.

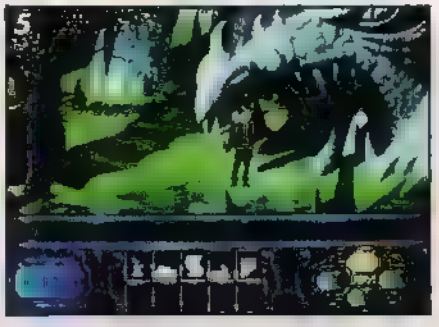
Labirinto

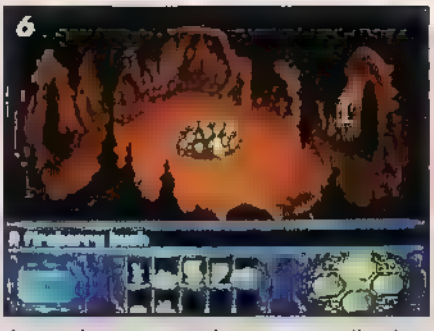
Chegando à entrada do labirinto (foto 5) você verá Malcolm brincando com algumas facas. Durante o papo ele vai atirar uma das facas em você. Devolva-a. Malcolm entrará na caverna, encantando a entrada com uma parede de gelo. Nada de desespero: basta tocar a flauta para a parede desmoronar.

DENTRO DO LABIRINTO

Locomoção

Os caminhos são desconhecidos, mas Brandom conta com uma ajuda muito especial, uma flor chamada Fireberry (foto 6). Ela tem o poder de iluminar o caminho durante quatro telas. Ou seja: se a força da planta acabar, você receberá a visita dos monstros do escuro. Ficou com medo? Então, calcule bem as suas caminhadas e salve o jogo cada vez que encontrar um arbusto de fireberries.





Pedras

Assim que você entrar no labirinto, surpresa: uma porta vai se fechar por um sistema de balança. As pedras que estiverem espalhadas pelo labirinto deverão ser usadas na balança para que a porta se abra novamente.

Moeda de ouro

Uma vez no altar da lua, você vai reparar que ele está incompleto, faltando um pedaço (foto 7). Para conseguir o pedaço restante, leve a moeda de ouro para fora do labirinto e jogue-a dentro do poço. Como que por encanto aparecerá uma pedra que serve direitinho no altar.

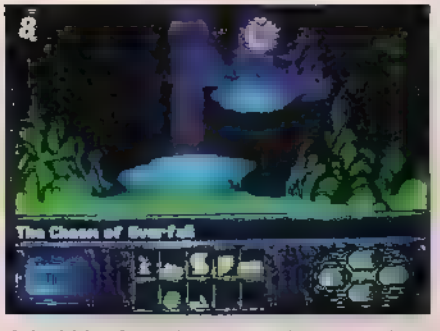
Indo até o altar e encaixando a pedra você ganhará o segundo poder. Roxo, ele é capaz de fazer Brandon virar uma névoa e flutuar. Uma vez de posse deste poder, caminhe até a diagonal inferior direita do labirinto. Ao se deparar com um poço de lava, use o Magic Scroll para congelar tudo para poder passar e pegar a chave. Depois de fazer tudo isto, vire névoa e passe voando pelo abismo (foto 8).

Arredores da casa de Zanthia

Ainda nos arredores da casa de Zanthia, uma pequena surpresa fará com que você chegue a ela. Já na casa, Zanthia pedirá para você pegar um pouco de água mágica em uma fonte. Até aí tudo bem. O problema é que você terá um encontro nada agradável com Malcolm.

Malcolm se apodera de um dos cristais da fonte e some. A fonte seca sem deixar o menor vestígio de água. O que fazer?

Tente chegar ao extremo esquerdo da ilha: você encontrará um arbusto em chamas. Use o Magic Scroll para apagar o fogaréu. Quando as chamas estiverem todas apagadas, uma agradável surpresa: o cristal que Malcolm roubou da fonte aparecerá, reluzente, só para você.



Leve o cristal até a fonte e recoloque-o no lugar. A fonte, por sua vez, voltará a ser mágica e com água em abundância. Encha o vidrinho e tome a água. A-ha! Você acaba de ganhar o poder azul. Ele faz com que os objetos voem. Encha outro vidro para levá-lo a Zanthia. Já em sua casa, Zanthia pedirá que você busque uma Blueberry. O arbusto de Blueberry fica à esquerda da ilha, perto de uma nascente com um pequeno arco-íris. Na volta, mistério: Zanthia sumiu sem deixar qualquer pista.

Cálice flutuante

Você notou nada de errado? Um singelo cálice flutuando no meio do nada. Você precisa fazer com que o cálice desça. Não se desespere. Sabe o poder azul que você acabou de descolar? Use-o para o cálice descer. Quando você menos esperar, um fauno bem safado surgirá para roubar o cálice.

Poções

Antes de desaparecer, Zanthia havia lhe dito que iria preparar algumas poções para criar alguns poderes. Já que ela não está presente para fazer as honras da casa, o jeito é fazer tudo sozinho. Que remédio! Seja um bom aprendiz de feiticeiro e junte os seguintes ingredientes:

Esmeralda + Tulipa = Poção amarela
Garnet + Orquídea = Poção vermelha
Aquamarine + Blueberry = Poção Azul

O quê! você não tem uma orquídea na manga esquerda? OK, puxe o tapete da sala e passe pelo alçapão. A saída vai dar na outra parte da ilha; procure a praia e ache o instrumento de Zanthia.

Junte os ingredientes no caldeirão para conseguir a poção desejada. Faça duas poções de cada cor e vá para a outra parte da ilha. Há duas coisas importantes lá: as orquídeas e o instrumento de Zanthia para misturar as poções.

Misturando as poções

Faça as seguintes combinações para conseguir três outras poções:

Amarela + Vermelha = Laranja (transporte para o Castelo)
Azul + Vermelha = Roxa (para encolher e pegar o cálice na casinha do Fauno)
Amarela + Azul = Verde (veneno)

Quando as poções estiverem prontas, use a roxa na porta da casa do Fauno e troque o cálice pela maçã. Vá até a praia, pegue mais uma orquídea, tome a poção laranja e boa viagem.

Castelo

Ao chegar, coloque a orquídea em cima do túmulo de sua mãe. Ela o agraciará com o último poder do seu medalhão; o vermelho, o qual lhe dá a capacidade de ficar invisível. Você precisa estar invisível para entrar no castelo: use a chave que estava no labirinto.

Ao encontrar com Hermann dentro do castelo, apele para o poder amarelo do amuleto: isto o deixará fora de ação.

Você só precisará de alguns objetos: duas chaves para abrir a entrada até o Kyra-Voult, o cálice, o cetro e a coroa real.

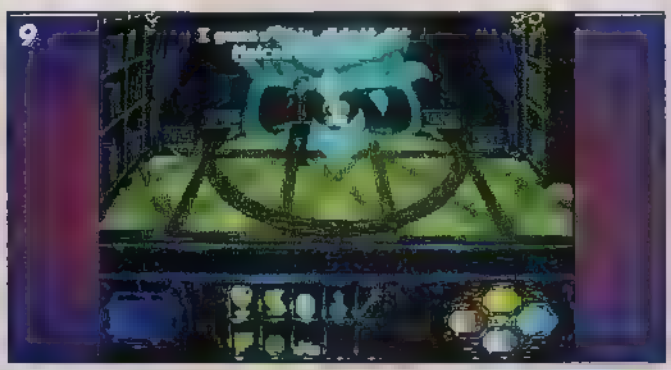
Chaves

A primeira chave está no quarto dos sinos, no andar superior. Para consegui-la, basta tocar os sinos na ordem que segue: DO, FÁ ,MI, RÉ. Nada de "dorémifá"! A segunda está escondida atrás da parede verde do labirinto. Use o poder azul para passar pela parede.

Como o cálice real você já tem, resta saber como pegar a coroa e o cetro.Para pegar a coroa puxe os seguintes livros: Opals, Potions, Enchament e Nature (foto 9). Nada mais lógico. Note que, se juntarmos a primeira letra do nome de cada livro, a palavra OPEN se forma. Como "open" quer dizer abrir em inglês, tudo certo. Já o cetro está na cozinha: na parede esquerda ao lado da concha.

Gran Finale

Use as duas chaves para abrir a porta que dá acesso ao cofre. Nos travesseiros vermelhos, coloque os objetos da esquerda para a direita na seguinte ordem: cetro, coroa e cálice. ABRACADABRA! A porta do Kyra-Voult vai se abrir. Adivinhe só quem sairá de dentro dela? Malcolm, é claro. Desfira-lhe uma bela porrada e entre no cofre. Fique de frente para o espelho, no lado esquerdo da sala, e use o poder vermelho. Ufa, demorou! Mas você conseguiu. Agora é só curtir o final.



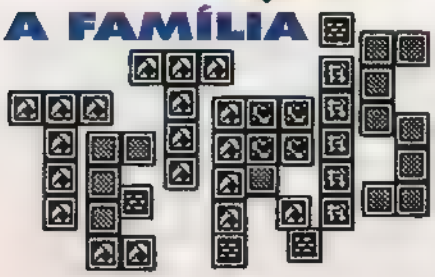
THE LEGEND OF KYRANDIA (Westwood)

PADRÃO: IBM PC e compatíveis
GÊNERO: Adventure
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA: 386 de 25 Mz com 10 Mega livres de Winchester e monitor VGA colorido
PLACA DE SOM: Todas as principais
CONTROLE: Mouse recomendável
MEMÓRIA: 640 Kb, com 570 livres

GRÁFICOS	8,5
SOM	7,0
ROTEIRO	8,0
COMPLEXIDADE	8,0
JOGABILIDADE	9,5
NOTA FINAL	8,5

COMENTÁRIOS
Kyrandia é o primeiro adventure da Westwood. E já veio com algumas inovações. Vamos aguardar os próximos.

A FAMÍLIA



Tetris é o game mais famoso do mundo. Desde que foi criado pelo cientista russo Alexey Pazhitnov, em 1985, este revolucionário jogo conquistou a admiração e o respeito de todos por sua simplicidade e desafio. A importância de Tetris pode ser verificada pelo enorme número de games inspirados no seu conceito original e que foram lançados desde então. Tais jogos são conhecidos como Tetris Collection ou a Família Tetris. Nesta matéria você ficará sabendo um pouco mais a respeito do game original, além de conhecer os principais membros da cada vez mais numerosa "família".

A concepção original

Alexey Pazhitnov, cansado de várias pesquisas infrutíferas na então fechada União Soviética, teve a idéia de um jogo com funcionamento muito simples. Seu objetivo era que a mecânica do game fosse de entendimento imediato. Melhor resultado impossível: qualquer pessoa entende o game após poucos minutos de jogo. Não é para menos: Tetris é realmente simples. E terrivelmente lógico, para desespero de alguns e felicidade de outros.

No jogo sete tipos de peças, formadas por quadradros, caem em um plano de duas dimensões. O objetivo é, a partir da queda e encaixe das peças, formar linhas. Uma vez completa, a linha desaparece, deixando espaço para outras peças. Mas nem tudo é simples: se a pilha de peças atingir o topo do plano, Game Over.

É este detalhe, aparentemente insignificante, que faz de Tetris muito mais que um game: um verdadeiro vício.

A mecânica do jogo é simples. São apenas três comandos: um que movimenta as peças na horizontal para a esquerda ou direita, outro que as rotaciona e um terceiro para acelerar a queda. Simples, mas requer uma grande dose de raciocínio. A dificuldade está em encaixar as peças antes de elas chegarem ao fundo, tentando elaborar uma estratégia para ganhar muitos pontos e não ficar enroscado em uma situação difícil.

Você precisa saber onde vai colocar a próxima peça enquanto encaixa a que está na tela. Isto só é possível através da opção "next", a qual possibilita visualizar a próxima peça antes que ela caia. Para um desafio maior, basta jogar sem "next". Os reflexos têm de ser muito precisos principalmente nos níveis mais avançados, pois a velocidade com que as peças caem, aumenta de acordo com a quantidade de linhas que o jogador já formou.

Um outro aspecto importante do jogo é a pontuação. Quanto mais linhas você elimina de uma só vez, mais pontos recebe. Como a maior peça do jogo é um retângulo formado por quatro quadradinhos simples, só dá para apagar quatro linhas por vez, no máximo. Esta jogada rende o maior número de pontos e, não por acaso, se chama "Tetris". Fazer vários Tetris é o caminho mais seguro para um bom score.

Depois do grande sucesso de seu primeiro game, Alexey já criou vários outros tipos de Tetris baseados no original. Os quatro mais populares são Welltris, Block Out , Facetris e Super Tetris. Todos têm aspectos particulares, mas usam a mesma lógica do Tetris original, hoje conhecido como Tetris Classic.

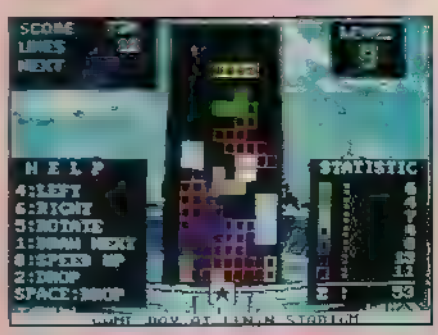
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Tetris Classic roda em XT 4.77 MHz, com monitor CGA e 360K de Hard Disk. Para jogar Welltris você precisa de um XT 8 MHz, monitor EGA e 720K de Winchester. Já Blockout requer XT 8 MHz, CGA e 360K livres. Estes três jogos têm 512K de memória. Os dois "Tetris" mais recentes têm 640K de memória. Para rodar Facetris, você precisa de um 286 10 MHz, EGA e 750K de Hard Disk. Super Tetris requer 286 16 MHz, VGA e 850K livres de Winchester.

TETRIS CLASSIC

É o game baseado no Tetris original, inspiração máxima para os outros jogos com o mesmo sistema. Como foi um dos primeiros Tetris a sair, há algumas falhas. No que diz respeito à jogabilidade, o avanço rápido das peças é deficiente, pois impede correções de última hora. As versões posteriores, como Facetris, apresentam algumas melhoras visíveis.

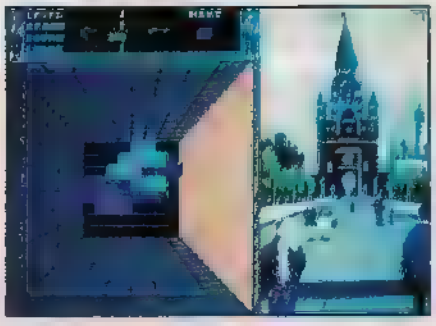
Gráficos e sons são muito pobres. A tela principal do jogo é formada por um fundo com motivos da União Soviética, o qual muda quando o jogador passa de nível. Fora isso, apenas o plano onde as peças caem e alguns menus. Nos efeitos sonoros, o jogo é medíocre: não há sequer um diferente dos bips feitos pelo próprio computador. Sem nenhum enfeite, Tetris Classic é estratégia pura.



Este foi o segundo jogo desenvolvido a partir de Tetris. Welltris possui um desafio diferente: as peças caem em quatro planos diferentes, formando um cubo. O jogador deve formar linhas com peças que vêm de quatro lugares. Estas linhas podem ser verticais ou horizontais. O segredo do jogo é nunca fechar os cantos por onde os quadrados caem, sempre tentando formar a pilha de peças no meio do plano de junção. Vale a pena formar linhas na vertical e na horizontal, sem privilegiar um dos lados.

As peças de Welltris também foram criadas a partir do Tetris original. Mas há algumas particularidades: o número de combinações dos quadradinhos aumentou, com algumas peças diferentes e maiores. Além disso, existe uma peça de bônus no final de cada nível. Mas ela é de difícil encaixe, pois deriva da junção de outras peças.

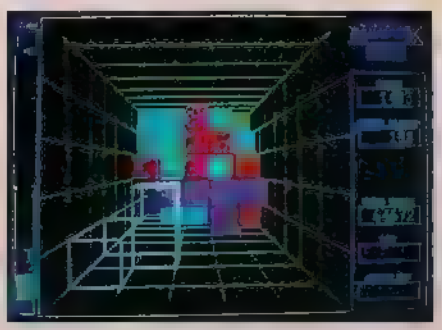
A jogabilidade melhorou em relação a Tetris, mas ainda apresenta algumas falhas, como por exemplo, a falta do avanço rápido das peças. Gráficos e sons também foram aprimorados. Existe um quadriculado divisório em todos os planos, o qual permite saber melhor onde cada peça irá cair. Os "bips" foram substituídos por algumas músicas e efeitos sonoros menos primários. No cômputo geral, Welltris é um pouco mais atraente que a versão original.



Tetris em três dimensões. A área de jogo é muito parecida com Welltris: são quatro planos que se unem no fundo formando um cubo. A grande diferença é que as peças não "escorregam" pelas paredes, mas sim caem para o fundo do cubo. O objetivo é posicionar as peças de modo a formar uma parede completa, que depois desaparecerá, como uma das linhas do Tetris original.

As peças podem ser viradas, para frente ou para trás, nos três eixos: longitudinal, vertical e transversal. Esta tridimensionalidade faz com que as peças assumam contornos múltiplos. É interessante perceber quantas possibilidades uma peça aparentemente simples oferece na hora do encaixe. Tanta diversidade traz uma conseqüência óbvia: você precisa ter uma razoável noção espacial para não ficar louco jogando Block Out. O game exige uma ampla visão dos planos para a escolha de uma estratégia eficaz de resolução. A regra de Tetris vale também para Block Out. Você ganha mais pontos apagando duas paredes do que apenas uma.

Block Out pode ser adaptado ao gosto de qualquer jogador. É possível configurar as dimensões do plano de jogo, escolhendo a altura do poço e a área do fundo. Você pode, ainda, selecionar a complexidade espacial das peças que caem. Elas são de três tipos básicos: Flat, Basic e Extend. A opção Flat traz as peças do Tetris original em três dimensões; a Basic tem as mesmas peças da Flat, só que ocupando os três eixos; já a Extend é a mais louca de todas: você joga com as peças já criadas em terceira dimensão. Algumas são enormes, outras cheias de pontas: a opção Extend é a mais difícil de todas, recomendada apenas para os fissurados por pirações espaciais.



Os gráficos de Block Out alcançaram um nível bem superior aos "Tetris" anteriores. O poço continua quadriculado para ajudar a sua visão; as peças são vazadas, possibilitando ver através delas; cada parede formada pelas peças possui uma cor diferente para permitir a identificação do volume do "poço" preenchido. A parte sonora apresenta efeitos muito mais caprichados. As músicas não aparecem tanto quanto deveriam, mas pelo menos existem.

Block Out é um Tetris que faz muito sucesso entre engenheiros e arquitetos. Perceber a textura de uma peça e conseguir rotacioná-la com precisão no modo Extend não é para qualquer um. Block Out tem o desafio mais complexo de todos os games da "Família Tetris".

É o game que mais foge ao padrão Tetris. Em Facetris, você deve se virar para conseguir formar rostos. Em vez de peças baseadas em quadradinhos, são pedaços de rostos que caem. Os rostos são divididos em cinco pedaços diferentes: queixo, boca, nariz, olhos e cabelo. Mas nada é tão anárquico e criativo quanto parece. Há uma ordem a ser seguida. Se você colocar um queixo e depois um nariz, o jogo inutiliza o nariz, mudando a sua cor. Se você começar a cometer muitos erros, a pilha de pedaços inutilizados crescerá até atingir o topo. E aí, não haverá mais remédio: é Game Over mesmo.

Há vários rostos conhecidos no game: Mona Lisa, Albert Einstein, Drácula, Margaret Tatcher e outros menos cotados. Você pode completar os rostos de duas formas: usando as partes de uma mesma pessoa ou combinando partes de pessoas diferentes. Ou seja: não importa se você coloca um queixo de um e uma boca de outro. Quando um rosto é logicamente perfeito, ele desaparece. A única diferença é que ao formar um rosto heterogêneo, com partes de diversas pessoas, a peça que está embaixo dele some. Ao completar um rosto homogêneo, com as partes de uma única pessoa, ele desaparece levando todas as peças abaixo dele.

A área de jogo é um plano de duas dimensões, como em Tetris, mas com apenas cinco colunas. Nestas colunas é que você deve arranjar os pedaços: eles caem dois a dois, um ao lado do outro, com um espaço branco no meio. Isto aumenta muito o desafio do jogo, pois além de se preocupar em encaixar os pedaços nos rostos certos, ou no mínimo nas posições certas, você precisa conseguir mover os dois pedaços sem interromper a sua estratégia. Coordenação motora é a palavra de ordem!

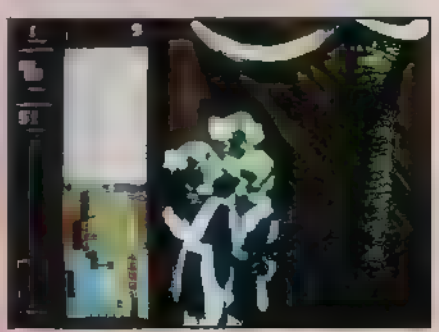
Facetris é o primeiro game da série Tetris a usar arte em VGA. Os rostos foram transportados para a telinha de duas maneiras distintas: alguns foram "scaneados" e outros foram criados graficamente, com alta definição de imagens. O som já aceita uma placa contendo musicas e efeitos em boa escala. Nada muito avançado, mas é o suficiente para um bom divertimento. Facetris é, com certeza, o mais artístico da família.

Este jogo nada mais é que o Tetris Classic melhorado. A lógica do jogo é idêntica à original, com algumas mudanças e um número muito maior de opções. Uma das mudanças ocorre na passagem de nível. Para passar de fase é necessário eliminar uma boa quantidade de linhas, as quais irão mostrar um desenho previamente oculto pelas peças. As imagens têm motivos circenses.

As regras de Super Tetris são mais rígidas: há um limite máximo de peças a usar em cada fase. Se você fica muito tempo sem eliminar linhas, adeus. Outra mudança foi a inclusão de uma nova peça: a bomba. Ela aparece quando você apaga uma ou mais linhas, sempre na proporção de duas bombas para cada linha eliminada. Ou seja: uma linha rende duas bombas, duas linhas geram quatro bombas e assim por diante.

A gama de opções presente em Super Tetris impressiona. Há opção para um ou dois jogadores, tanto no modo cooperativo quanto no competitivo e no "head-to-head". Se preferir, jogue contra o relógio. Cada partida pode durar 5, 10 ou 15 minutos. Ainda não está satisfeito? OK, você pode gravar um jogo para terminá-lo depois.

A parte técnica é a melhor da série: gráficos em 256 cores, arte em VGA e fotos digitalizadas. Super Tetris aceita, ainda, a maioria das placas de som. A grande novidade é a opção para jogar com mouse. Para tanto é preciso ter um "ratinho" de dois botões, usando o da esquerda para rotacionar e o da direita para fazer com que as peças caiam. Super Tetris é o mais caprichado membro da Família Tetris. Um game que consegue viciar ainda mais que as outras versões...



TEST DRIVE

MONITORES

Monitores CGA, EGA, VGA e SVGA. Qual a diferença entre eles? Como funcionam? Qual é o melhor? Pensando nas suas dúvidas e levando em conta a importância que o monitor tem quando usado para jogos, Computer Player traz para você uma pequena explicação técnica sobre monitores. Cortesia de nosso expert, Ricardo Guaglioni.

O monitor é uma parte tão importante de seu micro que talvez você não saiba que, no início, não havia monitores. Verdade. Os primeiros computadores se comunicavam com seus operadores através de uma impressora de baixa velocidade conectada ao sistema. O primeiro monitor surgiu para suprir esta deficiência. Afinal, é impossível imaginar algum trabalho no micro sem monitor, não é mesmo?

O primeiro monitor em modo texto funcionava exatamente como os monitores atuais: a partir de pontos luminosos que servem para construir a imagem. Estes pontos são conhecidos tecnicamente como pixels ou pels (picture elements), os elementos da imagem. Para retratar uma imagem, os pixels devem ser arrumados e rearranjados. Esta organização é feita com a mesma tecnologia dos monitores de TV. É o CRT (Cathode Rays Tube), tubo de raios catódicos.

O padrão CRT opera com um feixe de elétrons dirigidos por um canhão eletrônico: a imagem é construída por um matiz de pontos fosforescentes (os pixels). Quanto menor a distância entre os pixels, maior a qualidade do monitor. Nos monitores monocromáticos, esta distância é medida pixel a pixel. Já nos monitores coloridos, a distância é computada por conjuntos de três pixels. A distância entre os pixels (dotch pitch) varia de 0,21 a 0,52 milímetros.

O estímulo elétrico faz com que os pixels se acendam em uma determinada seqüência, a qual é controlada pela placa de vídeo (que deve ser do mesmo padrão do monitor). Esta placa faz com que os canhões de raios catódicos disparem o feixe de prótons para a tela, começando a acender os pixels de cima para baixo e da esquerda para a direita.

Quando o feixe chega à direita, volta para a esquerda, descendo uma ou duas linhas. Se desce uma linha, é chamado de non-interlaced; se desce duas linhas, chama-se interlaced. Esta varredura se repete entre 60 e 70 vezes por segundo (60 a 70 MHz). Freqüências abaixo de 50 MHz produzem um efeito chamado flicker; ou seja: a imagem fica piscando. Este problema ocorre principalmente em monitores interlaced. O processo non-interlaced é melhor, pois produz menos oscilações.

O Poder dos bits

Nos monitores monocromáticos, cada ponto precisa de um bit de informação para ser manipulado. Cada bit possui dois estados: ligado e desligado ou aceso e apagado. Porém, quando se trabalha com cores, há mais informação a ser processada. Quanto mais bits endereçados, maior o controle sobre seus matizes. É exatamente isto que define a qualidade de um monitor.

A cor, portanto, não depende somente dos pontos de fósforo de cores diferentes, mas sim da quantidade de informação processada. O número de cores é sempre uma potência de 2. Ou seja: 2 bits produzem quatro cores (como nos monitores CGA coloridos). As placas VGA de 16 cores têm 4 bits. Já os monitores de 256 cores trabalham com 8 bits. Para conseguir cores perfeitas, precisamos de pelo menos 24 bits. Ou seja: 16,7 milhões de cores!

AS OPÇÕES DO MERCADO

A qualidade de um monitor depende do número de pontos horizontais e verticais com que ele trabalha. Quanto mais pontos, maior a qualidade. Consulte este quadro antes de comprar seu próximo monitor. Ah, o velh nho MDA não faz parte desta lista. Afinal, ele só trabalha com texto e não serve para jogos.

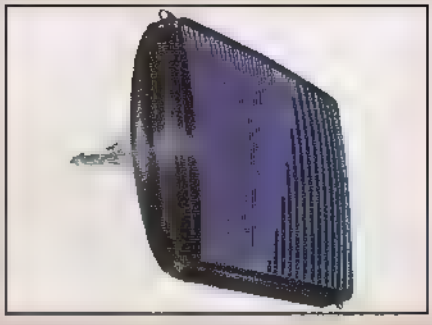
CGA (Color Graphics Adapter): tem no máximo 640 pontos horizontais por 200 pontos verticais (versão monocromática) e 300 por 200 pontos na versão colorida (4 cores)

EGA (Enhanced Graphics Display): 16 cores com resolução máxima de 640 por 350 pontos

VGA (Video Graphics Array): resolução de 640 por 480 pontos com 16 cores ou 320 por 200 pontos com 256 cores. Precisa de memória própria entre 256 e 512K

SVGA (Super Video Graphics Array): 256 cores com resolução de 1024 por 768. Só funciona com memória própria de 1 Mega.

UVGA (Ultra Video Graphics Array): resolução de 1280 por 1024 pontos e 256 cores. Também precisa de memória própria de 1 Mega



CRT: o famoso tubo de raios catódicos

Apesar de o século XXI estar próximo, os super-heróis ainda estão na moda. Depois da morte de Superman, da volta triunfante de Batman aos cinemas e às HQs e do retorno dos X-Men, chegou a vez da Psygnosis criar o seu super-herói. Com o nada original nome de Superhero, este lançamento de uma das maiores e melhores softhouses do planeta é diferente. Diferente porque, em vez de jogar com um herói convencional, você mesmo cria o seu super-herói.

Você escolhe o sexo, a altura, as roupas, a força e muito mais. E pode montar um herói com a força do Batman ou com a rapidez do The Flash. Ou, se criatividade for o seu forte, inventar um super-herói do jeito que bem entender. É por isto que Superhero é legal.

O ano é 2005 e as ruas dos Estados Unidos estão infestadas de assassinos sacanas. Tudo por causa de Apex, um cara que responsabiliza o mundo por sua feiúra. Para solucionar este seu enorme complexo, Apex tem uma solução bastante simples e direta: acabar com a Terra, destruir tudo e todos. E blablablá. Como se vê, a história não é das mais originais. A velha fórmula "vilão quer dominar o mundo". Velha e desgastada, mas que ainda funciona bem.

Movimentos rápidos

Os gráficos de Superhero não são nenhuma maravilha, mas também não irritam. Os cenários poderiam ser mais detalhados, a perspectiva poderia oscilar um pouco mais. Enfim, o game não é uma obra-prima visual. Mas tudo bem. O realismo dos movimentos salva Superhero. Ao dar um soco, por exemplo, você sente o golpe desde o momento que estica o braço até a hora que atinge o inimigo.

E por falar em inimigos, cuidado. Eles estão em toda a parte, esperando para dar o bote. Isso sem falar nas plataformas traiçoeiras que aparecem com freqüência. Mas não se preocupe: alguns itens deliciosos pintam nos momentos de maior desespero. Mas nem tudo é perfeito: tome cuidado com alimentos envenenados.

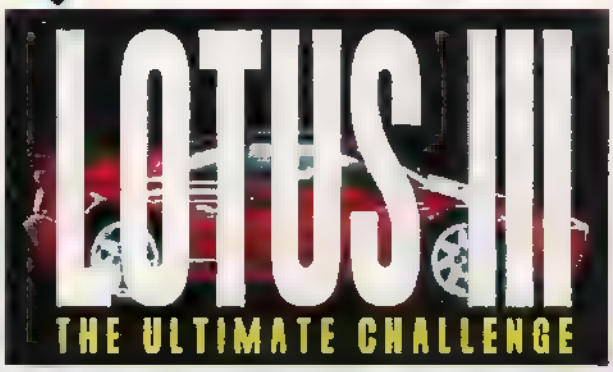
Para manter a tradição, este Demo não tem trilha sonora. Mas, como o jogo é da Psygnosis, podemos esperar ótimas músicas e efeitos sonoros. A versão definitiva de Superhero terá sete fases de muita adrenalina, com ação para nenhum Street Fighter maníaco botar defeito. Alguém se habilita a encarar esta pancadaria explícita?

MOVIMENTOS

Todo super-herói, seja quais forem as suas características, têm os mesmos comandos. São golpes complexos e de movimentos sensuais. Veja como executar alguns dos principais movimentos:

OMBRADA - ↘ + botão 2
SOCO - botão 1
MAGIA - botão 1 (punch cheio)
PULO - ↑
CABEÇADA - ↑ + botão 1
SOCO RÁPIDO - botão 2
SOCO FORTE (punch)
botão 1+ →
SEQÜÊNCIA DE CABEÇADAS
↑ + botão 2
VÁRIOS SOCOS FORTES
↗ + → + botão 2

FIRST VIEW



Lotus III é o mais recente game de corrida lançado pela Gremlin. Como em seus antecessores, Lotus I e II, jogabilidade e velocidade são os pontos fortes. Com gráficos bem definidos e som de primeira, a série Lotus é uma das melhores opções para quem é vidrado em simuladores de corrida.

Se a primeira versão de Lotus era muito parecida com o famoso Top Gear de Super Nintendo, o mesmo não ocorre com os dois últimos jogos da série. Lotus II e III são games mais complexos, com uma grande variação de pistas. Lotus III é melhor ainda: você pode configurar os circuitos como bem entender. Coisas como o número de curvas, a quantidade de inclinações e até a condição metereológica durante a prova.

Os gráficos não são tão detalhados quanto os da segunda versão, mas não decepcionam. Muito pelo contrário! Há detalhes chocantes de cada uma das pistas. O som, por sua vez, é a estrela técnica do jogo. Muitas músicas diferentes e efeitos sonoros bem reais garantem o prazer de seus ouvidos. Lotus III tem todos os ingredientes que um simulador de corrida deve ter: velocidade, emoção, gráficos realistas e som de primeira.

PASSWORDS

Lotus III tem a opção password para você economizar tempo e completar algumas etapas cada vez que liga o micro. Anote estes códigos para não perder tempo com as pistas mais fáceis do game. Ah, o jogo tem três níveis de dificuldade: Easy, Medium e Hard. Divirta-se

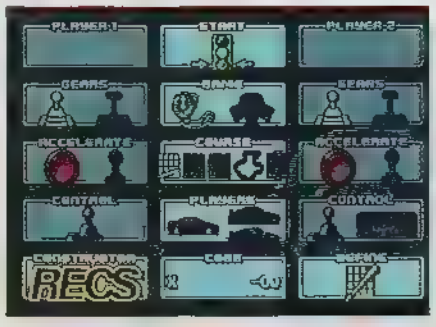
Easy Level
1- PWRWUWHNM-30
2- XMQIYSKAS-80
3- UVQSNPBCM-70
4- CWVBQPCAV-50
5- SFXUXXXXP-60
6- HSYWYSKGC-50
7- IVVEMMKOZ-50

Medium Level
1- ANNSMQLPN-60
2- XMQIYSKAS-50
3- RTLMYJKHB-60
4- ERRURV———67
5- NSSSXXXXS-60
6- WSVJQPCSJ-70
7- OUNDEFACG-99
8- GXWDYPACV-68
9- BZ-ZF-BAT-90
10- LWNJWKACN-90

Hard Level
1- IYVVNVEQR-35
2- KAZZNIKAI-45
3- FGQLJGDAF-65
4- MFFSRPYDJ-60
5- PLQTZDPE-80
6- ZKZGKJKKK-50
7- TGGJGGTTT-63
8- AFZYBQCJT-70
9- JBOUKJHKA-99
10- DASICOTET-80
11- XDNVSEECE-85
12- QDSCJVEBT-75
13- SKGYXXXXK-57
14- YKGJWVNAK-92
15- WJMEGMEQH-60

Use este toca-fitas modernoso para ouvir as músicas. On the road total!

O vento forte faz seu carro balançar pra valer. Cuidado!



Eis o complexo menu de opções do jogo. Dá até para escolher o traçado

Se a pista tiver até 8 km, nem se preocupe em parar nos boxes

PIT-STOP
Você precisa fazer paradas para reabastecer durante as provas. Há pistas nas quais são necessários 4 ou 5 "pit-stops". Em outras, por outro lado, você não precisa fazer nenhuma parada.

PADRÃO: Amiga Commodore
GÊNERO: Simulador
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA: Amiga 500 com 512 K Mega de memória
CONTROLE: Joystick ou teclado
MEMÓRIA: 2 discos

GRÁFICOS	8,0
SOM	9,0
ROTEIRO	7,5
COMPLEXIDADE	7,0
JOGABILIDADE	8,5
NOTA FINAL	8,0

COMENTÁRIOS
Lotus III permite que duas ou mais pessoas joguem ao mesmo tempo. Para tanto, basta "linkar" os micros e encarar um verdadeiro desafio.

Conrad B. Hart é um cara que só se mete em encrencas. Na época em que era agente especial de um departamento da galáxia, Conrad criou uma pequena maravilha: óculos poderosíssimos capazes de indentificar a densidade molecular dos seres humanos. Seu objetivo era conseguir distingüir humanos de alienígenas. Pobre Conrad, mal sabia que tal invento mudaria a sua vida da noite para o dia.

O jovem Conrad foi seqüestrado por pessoas que planejavam usar seu invento para dominar a galáxia. Muito espertos, eles fizeram uma lavagem cerebral no ex-agente para sugar todas as informações armazenadas em sua cabeça. Mas Conrad havia sido mais esperto ainda! Temendo ser capturado pelos extraterrestres, ele compactou sua memória cerebral e a armazenou em um holocubo, uma caixa que projeta imagens holográficas. O seu objetivo é recuperar a memória de Conrad, vencer os alienígenas e salvar a humanidade.

Gráficos alucinantes

Se você acha que os movimentos de Prince of Persia de PC, Macintosh, Amiga e SNES são perfeitos, prepare-se: em Flashback eles são infinitamente melhores. Você se sente controlando uma pessoa de verdade, só que miniaturizada. O requinte chega ao ponto de o casaco de Conrad ter movimento próprio quando ele corre. Nota 10.

Os cenários foram feitos com gráficos vetoriais, conferindo uma sensação de realismo total ao game. Há gráficos poligonais, mas apenas nos demos (introduções e outras partes não-jogadas). A comparação com Another World, o Out of this World para Amiga, é inevitável. Mas Flashback consegue ser ainda mais completo. Um verdadeiro desbunde.

A música é bem dosada, aparecendo apenas nos momentos chave do jogo e durante os demos. O efeito estéreo é impressionante: quando você atira do lado esquerdo, o som da bala sai da caixa esquerda e atravessa a tela inteira para "explodir" no speaker direito. Esta maravilha só é possível se você for o feliz proprietário de uma TV (ou monitor) com sistema de som estéreo.

Os efeitos sonoros também são caprichados. Passos, elevadores e desmoronamentos parecem reais. Flashback tem, ao todo, 14 músicas e efeitos para você ouvir, curtir e nunca mais esquecer. A maior qualidade de Flashback, todavia, é o alto grau de jogabilidade. A resposta é rápida e precisa, perfeita para você não perder um segundo sequer deste sério candidato a clássico.

AS DUAS PRIMEIRAS FASES

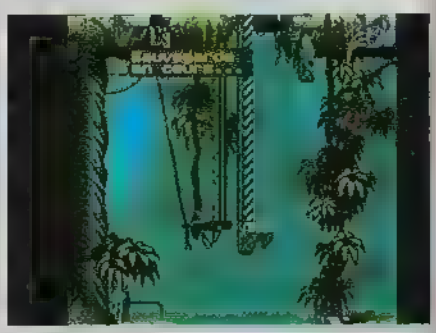
Flashback é um game muito intuitivo. E bem complicadinho. Mistura ação e aventura com um pouco de RPG e pitadas de estratégia. Mas parece um adventure. Afinal, você deve fazer tudo do jeito certo e na hora certa. Não tente inventar: cumpra todas etapas passo a passo para nada dar errado. A razão é simples: se um detalhe estiver errado, você dança. E, com você, o bravo Conrad e o destino de toda a humanidade.

Confira o que fazer nas duas primeiras fases desta eletrizante aventura. Só uma coisa: você irá se atrapalhar um pouco com os movimentos no começo do game. Mas não se assuste, quando você chegar à sexta e última fase os movimentos já farão parte da sua vida. Brincadeira, você leva apenas alguns minutos para ficar craque nas peripécias e acobracias de Conrad. Boa viagem!

FASE 1 (Black) - Na selva

Depois de fugir dos guardas, sua nave é atingida e você cai na selva. Ao cair, o Holocube se vai. Nesta primeira fase você deve encontrar o Holocube, achar uma pilha descarregada e ir atrás de um recarregador. Veja como proceder.

- Logo no começo da fase o Holocube cai da sua mão. Desça no primeiro buraco e recupere seu "cubo mágico".
- Em seguida, coloque a pilha para recarregar. Use a pilha no lado esquerdo da máquina, onde existe um grande buraco. Uma ponte holográfica surgirá. Passe voando para o outro lado, tomando muito cuidado com os raios que estão no chão.
- Entre no elevedor e suba. Ao chegar lá em cima, pegue uma pedra. Você irá perceber que, para conseguir pegar o outro elevador, é necessário ficar sobre um sensor. Para que a pedra fique no seu lugar, jogue-a contra a parede.
- Pegue o teletransportador que fica sobre o elevador. Volte, pegue a pedra e desça pelo elevador do lado esquerdo. Ao chegar lá em baixo, aproveite para salvar o jogo.
- Volte ao local onde você recarregou a pilha e suba alguns andares. Na parte superior, à direita, você vai encontrar Blesse. Ela quer o teletransportador. Atenda o seu pedido para ganhar o Id Card, um cartão magnético capaz de abrir várias portas e elevadores.
- Volte. Depois de passar a ponte, desça no primeiro bu-

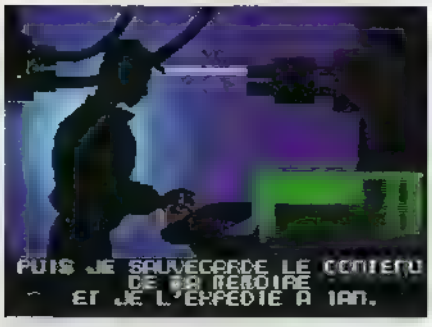


Aqui você pode salvar o jogo. Basta ficar em frente à máquina e apertar o botão 1

raco (o do elevador). Tome cuidado com os guardas, pois eles estão prontos para atacar

- Você precisa de 500 créditos para comprar um antigravitacional. Vá para a direita e pegue todos os créditos que encontrar. Vasculhe bem.
- Depois de faturar mais de 500 créditos, volte tudo e vá para o lado esquerdo. Use o ID CARD para abrir as portas.
- Lá em baixo, você verá dois guardas. Eles estão parados. Jogue uma pedra para assustá-los. Um raio vai eliminar os dois bobocas, mas tome muito cuidado para não ter o mesmo fim.
- Vá para o lado direito para encontrar um velhinho. Dê 500 créditos a ele. O velhinho lhe entregará algo muito importante: o antigravitacional.

Fase 2 - New Washington



Agora você fica sabendo o que aconteceu com Conrad. Foi uma cilada bem armada

Conrad tem que encontrar seu amigo Ian. Ele o ajudará a recuperar a memória. Você deve ir para a Terra e impedir a conspiração alienígena. Mas não será muito fácil. A passagem é cara. A solução é arrumar um emprego para descolar esta grana. Veja o que você deve fazer para conseguir a carteira de trabalho.

- Depois de recuperar a memória, vá para a América e converse com o Barman. Ele diz para você procurar um tal de Jack. O cara é um guarda que vai lhe fornecer um passe para a Death Tower. Lá, você pode participar do programa de TV e ganhar os créditos necessários para ir à Terra.

Estes computadores indicarão as missões

- Vá para a África e troque seu ID CARD pela carteira de trabalho. Depois, siga para a Europa. Chegando lá, dê um pulo na Work Agency. Você vai encontrar seis computadores. Apenas um deles não está funcionando. Fique na frente do computador que estiver ligado. Depois é só usar a carteira de trabalho para iniciar cada missão.

MISSÕES

I)- Pegue um pacote que está na Ásia e entregue-o na agência de viagens na África (lado direito).

II)- Você deve escoltar o V.I.P. (Very Important Person) que se encontra na África. Leve-o até o piso inferior.

III)-Dois ciborgues apresentarão defeitos técnicos. Você deve destruí-los. Vá até a América para eliminá-los. Não esqueça de pegar a Photo

IV)- O gerador de New Washington apresenta sérios problemas e se autodestruirá em um minuto. Você deve duplicar os keyboards (teclados). Decore o caminho para não perder nenhum minuto. Use o teletransportador que está na parte de baixo, próximo ao Save.

V)- Sua última missão é bastante delicada. Você precisa eliminar vários mutantes que estão no piso inferior da Europa.

Depois de completar estas 5 missões, troque os créditos com Jack. Só então ele lhe entregará o passe para a Death Tower. Antes de ir para lá, duplique a foto (photo) na máquina que se encontra na própria Europa.

ENTENDA OS COMANDOS

Para você não perder um tempão tentando aprender todos os comandos e movimentos de uma só vez, aqui vai uma ajuda. Antes de mais nada, é preciso optar entre um dos três tipos de comandos: um botão, um botão double click ou dois botões. Se você tem um joystick, não titubeie; fique com os dois botões. Ah!, todos os comandos foram feitos com joystick de videogame.

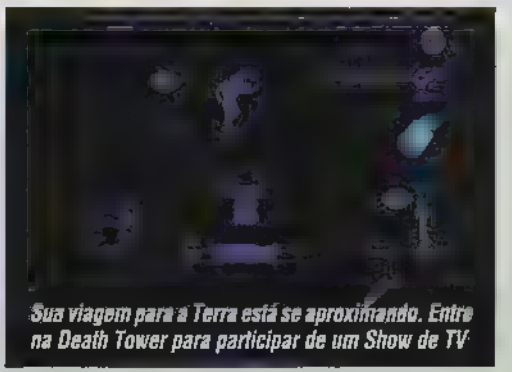
F1- aciona o Menu	→ + 1(soltando→)- agarra-se automaticamente	→+1+↑ - pula alto
Return- utiliza e aciona equipamentos	→+1+↓ - rola no chão	**1** - atira
↑ - pula	← - pára	**1**- aciona equipamento
↓ - abaixa	↓ (na quina) + 1 pendura-se	**1**+ ↑ ou ↓ -aciona elevador
→+1- corre		**2** - saca a arma
↑ +1- pula para frente		

FLASHBACK/U.S. Gold e Delphine Software

PADRÃO: Amiga Commodore
GÊNERO: Aventura
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA: Amiga 500 com 1 Mega de memória
CONTROLE: joystick ou teclado
MEMÓRIA: 4 discos

GRÁFICOS	9,5
SOM	8,5
ROTEIRO	9,0
COMPLEXIDADE	9,5
JOGABILIDADE	9,0
NOTA FINAL	9,0

COMENTÁRIOS
Flashback foi lançado para Mega Drive, o videogame de 16 bits da Sega. Com 12 Mega de memória, o cartucho da U.S. Gold é ótimo. Mas a versão para Amiga é melhor ainda.



Sua viagem para a Terra está se aproximando. Entre na Death Tower para participar de um Show de TV

Em sua primeira edição, Computer Player deu a resolução completa da primeira parte deste adventure que intriga os gamemaníacos há muito tempo. Agora, chegou a hora da verdade. Confira a solução das duas últimas etapas de The Secret of Monkey Island. Vale lembrar que as versões para PC e Amiga são idênticas. Ou seja: esta estratégia completíssima serve para ambos os sistemas. Esperamos que seus problemas acabem e que Le Chuck só infernize a sua vida na segunda e estupenda versão de Monkey Island. Boa sorte. Caso vocês tenham encalhado na hora de comprar o barco, aqui vai uma dica.

Compra do barco

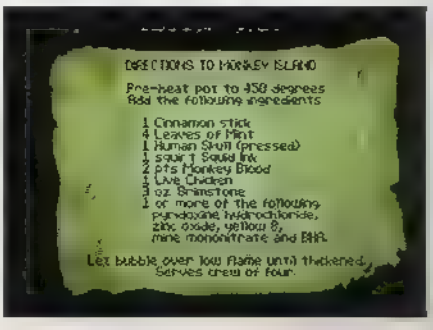
❑ Depois de roubar o cartão de créditos da loja, vá para o Storeship. Diálogo 3.
❑ O vendedor vai falar pelos cotovelos. Não dê muita bola para ele. Peça para ele tirar os extras do barco. Reclame muito de seu barco, falando que ele é um pedaço de lixo.
❑ Quando o valor do barco estiver baixo, finja que vai comprá-lo e vá embora. Ele vai pedir para você ficar. Volte e continue a conversa. Faça isso até ele baixar o valor do barco para 5700 pieces. Compre o barco de 5000 pieces Agora você têm um barco.

Para começar a Parte 2 de Monkey Island, dirija-se ao vilarejo.

PARTE 2

A viagem a Monkey Island

❑ Vá para cabine e pegue pena e tinta. Em seguida, abra a gaveta para pegar o diário.
❑ Saia da cabine e pegue a bandeira: ela está no mastro do navio.
❑ Para não enfrentar problemas futuros, pegue todos os itens que encontrar pelo caminho.
❑ Depois de coletar todos os itens, vá para cozinha. Lá, você encontrará um armário cheio de caixas de cereais. Abra uma delas e pegue a chave. Volte à cabine e abra o cofre com a chave. Leve o que estiver dentro do cofre.
❑ Volte à cozinha e fique de frente para a panela. Use a receita.



Coloque todos os ingredientes que a receita está pedindo, sempre na quantidade indicada

❑ Tudo irá para os ares e você acordará em Monkey Island. Mas não acabou. Para chegar à ilha você deve dar uma de homem-bala. Afinal de contas esta não será a primeira vez.
❑ Sabe aquele cartão que o vendedor de barcos lhe deu? Volte para cozinha e jogue-o no fogo. Atenção: é para jogar NO FOGO e não na panela.
❑ Suba para o convés e use a corda, a pólvora e o que sobrou do cartão no canhão. Ah! Não esqueça de usar uma panela para proteger sua cabeça.
❑ Assim acaba a segunda parte Respire fundo e encare o final de Monkey.

PARTE 3

Ilha de Monkey Island

❑ Ao chegar à ilha, não fique muito impressionado com o visual . Você ainda tem muito trabalho pela frente.
❑ Leia todas as mensagens que encontrar: elas falam sobre os perigos da ilha.
❑ Pegue as bananas pois elas serão úteis no futuro.
❑ A ilha é gigantesca! Você precisa se locomover; opte pelo bote. Mas nem tudo é tão simples: para usar o bote você precisa seguir este roteiro:

1) Siga para o Forte e pegue a luneta. Mexa no canhão para a bala e a pólvora caírem. Pegue ambos.
2) Vá para o rio (River). Pegue a pedra que está em cima da carta. Suba as escadas que ficam do outro lado do rio. Você avistará uma pedra enorme. Coloque o tronco que está embaixo da pedra na posição correta. Use o Pull.
3) Depois de escolher a posição, suba a outra escada. No topo da colina, empurre uma pedra que se encontra bem na beiradinha. Aproveite para dar um look na ilha. Vá para a direita. Que tal? Caso sua pedra não tenha acertado o alvo que fica na praia, tente até conseguir.
4) Logo em seguida, acerte uma bananeira que esta lá na praia. Várias bananas cairão: pegue-as. Volte para onde estava a pedra com a mensagem.Use a bola de canhão com a pedra. Você será levado pela correnteza.
5) Pegue a corda que está próxima ao homem morto (Pond).
6) Vá para as rachaduras, perto da praia. Use a corda para conseguir os remos que estão no fundo do precipício.
Ufa! Agora você tem o remo e pode ir para o outro lado da ilha.
❑ Vá para o lado direito da ilha para encontrar a aldeia dos canibais. Pegue as bananas que estão no santuário e volte para o meio da aldeia. Diálogo: 3.

❑ Nossa! Você foi preso. Não tenha medo: é muito fácil fugir. Dentro da cabana, pegue o crânio do chão, levante a madeira e suma.
❑ Volte à praia para encontrar um macaquinho. Não seja cruel: dê as cinco bananas para ele. Será um pouco difícil, pois o bicho não pára quieto. Seja persistente.
❑ Siga para a clareira. Você encontrará uma enorme cabeça de macaco. Fique mexendo no nariz do totem até que o macaco comece a imitá-lo.
❑ Entre e pegue a menor estatua que encontrar. Somente a menor.

Sem medo. O macaco vai ficar pendurado, esperando. Roube a estátua e volte aos canibais

❑ Ao chegar à aldeia, dê a estátua para os canibais. Entre na cabana onde você ficou preso e descole o pegador de bananas. Entregue-o a Herman, o cara que fica azucrinando o tempo todo.
❑ Ele está na aldeia ou no Forte.
❑ Ele lhe dará uma chave (cotonete).
❑ Volte a aldeia dos canibais e entregue o item (Leaflet) Você fatura uma cabeça falante (cabeça do navegador)
❑ Siga para a cabeça do macaco. Use o cotonete para entrar. A-ha! Você finalmente está no território de Le Chuck.
❑ Uma vez dentro do macaco, use a cabeça do navegador. Ela o ajudará a achar o navio de Le Chuck. Observe em que direção a cabeça está apontando.
❑ Quando encontrar o navio, fale com a cabeça. Diálogos: 2,2,2,2,2.
❑ Use o Necknavigator e vá para o navio .

No navio do velho fantasma Le Chuck

❑ Desça até o porão e pegue a pena de galinha. Use-a duas vezes no pé do fantasma que está dormindo no beliche. Ele vai deixar cair uma garrafa. Não hesite: coloque suas mãos nela.
❑ Suba e siga para a cabine do lado esquerdo do navio.
❑ Surpresa!!! Você está cara a cara com Le Chuck.
❑ Use o Magnetic Compass na chave que está pendurada. Nem tente se aproximar de Le Chuck.

Converse com esta cabeça antes de entrar no barco de Le Chuck

❑ Volte às galinhas e abra o porão com a chave (aquela chave).
❑ Nossa!!! Ratos!!! Use a garrafa no prato. Você vai deixar os ratinhos completamente chapados. Pegue um pouco de óleo e use-o na porta da direita, lá em cima no convés. Roube as ferramentas.
❑ Volte às galinhas e use as ferramentas na caixa. Pegue a raiz.
❑ Volte para a aldeia dos canibais e troque-a por uma porção mágica que destrói fantasmas.
❑ Vá correndo de volta ao navio de Le Chuck. Converse com seu assistente e braço direito.
❑ Ele dirá que Le Chuck está se casando com a sua amada, a governadora.
❑ Volte correndo para a vila. No meio do caminho os capangas de Le Chuck tentarão impedi-lo. Use a poção mágica. Diálogos: 3,1,3,2,1.
❑ Siga para a igreja. Em lá chegando, você ficará sabendo que tudo não passou de uma armação para pegar o temido Le Chuck.
❑ Solte a língua e diga algumas ofensas para ele. Você verá sua reação.
❑ A moleza acaba e a pancadaria começa. Le Chuck o atacará com uma seqüência de dragon punchs. Qualquer semelhança com Street Fighter não é obra do acaso.
❑ Quando você cair na máquina de refrigerantes, pegue a garrafa que está no chão e use-a contra Le Chuck.
❑ Pronto, acabou. Como diria Jim Morrison, "This is The End".
❑ Ah, você deve estar se perguntando: e a governadora? Espere o final para decidir a sua estratégia em relação a ela. Não seja tão tímido. Afinal, você é um herói de verdade. Parabéns!

THE SECRET OF MONKEY ISLAND | Lucas Arts

PADRÃO: Amiga Commodore
GÊNERO: Adventure
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA: Amiga 500 com 1 Mega de memória
CONTROLE: mouse é recomendável
MEMÓRIA: 4 discos

GRÁFICOS	8,5
SOM	7,5
ROTEIRO	9,5
COMPLEXIDADE	9,0
JOGABILIDADE	8,5
NOTA FINAL	8,5

COMENTÁRIOS
Com a eletrizante história de Guybrush, a Lucas Arts minimizou a hegemonia da Sierra no mercado de adventures para computador. O senso de humor é um dos pontos altos da série Monkey Island.

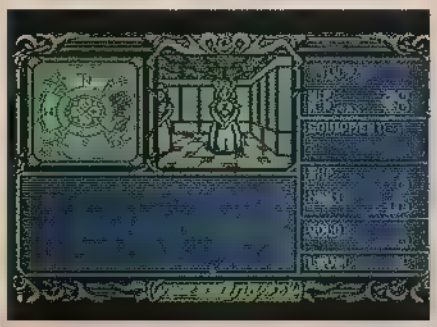
A Idade Média é um grande mistério para o Homem. De acordo com a história oficial, foram séculos e mais séculos que não conheceram nenhuma espécie de progresso. Hoje, já se sabe que não foi bem assim. A estrutura medieval pode até ter se mantido durante tanto tempo, mas várias mudanças aconteceram. Mesmo assim, a época faz parte do imaginário das pessoas como um período indecifrável.

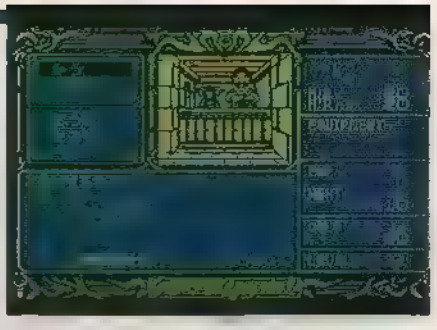
É nesta Idade Média cheia de mistérios que se passa Green Crystal, um bom RPG da Compile. Sua tarefa é desvendar os segredos que existem por trás do cristal verde, o Green Crystal. Felizmente, você não é obrigado a fazer tudo sozinho. Alguns colegas aparecem no meio do caminho para fornecer informações valiosas, ou até mesmo armas e alimentos. Como de costume, nada é tão simples. As coisas não são gratuitas. Para conseguir o que deseja, você precisa achar os vários baús que estão espalhados pelas fases.

RPG em duas dimensões

Green Crystal traz efeitos visuais sofisticados. O mais importante deles é o sistema de duas dimensões (2-D). Presente nos bons games para PC, o 2-D faz com que você tenha uma visão total da tela ao se deslocar. Você visualiza os lados, a parte de trás e a da frente. Coisa fina!

Os gráficos são bem feitos e apresentam grande definição. A música também não decepciona. A trilha sonora varia de acordo com a tensão da cena em que você se encontra. O clima misterioso da Idade Média é bem traduzido pelas músicas.





Atrás das saídas

No game, você precisa achar a saída de cada fase antes de passar à etapa seguinte. Como Green Crystal lembra um complexo labirinto, você pode se orientar com o auxílio de uma bússola. Legal, né? Assim, ninguém fica muito perdido. Pelo menos, não por muito tempo...

Green Crystal é um RPG muito bom: instigante e difícil. Mas isto não é nenhuma surpresa. Afinal, não é de hoje que a Compile produz bons jogos para MSX. Ótimos games como Aleste I e II, Super Aleste, Runner Master I e II fazem parte da extensa lista de sucessos da empresa. Green Crystal tem tudo para engrossar esta galeria de sucessos. Se depender do público japonês, já conseguiu. O game está deixando a galera maluca por lá.

MENU

Como em todo RPG, um bom entendimento do menu é fundamental. Veja o que o menu de Green Crystal tem a oferecer. Ah, para acessá-lo, basta teclar Shift

Diálogo (para falar com seus amigos)
Open (para abrir os baús)
Item (para escolher os itens)
Armas (espada, escudo, armadura)
Save (Save e Load)

MEGARAM MSX 1

Desde o lançameno do padrão MSX, em junho de 1987, vários periféricos apareceram para ele. Entre os periféricos para jogos, o de maior sucesso foi a Megaram.

A Megaram é um cartucho de 256K que deixa os jogos de MSX mais rápidos e com maior capacidade gráfica. Quando você coloca a Megaram no seu micro, ela funciona como uma espécie de Winchester ou memória virtual. Mas, ao desligar o computador, tudo que se encontra na Megaram é apagado.

Vários jogos foram lançados para a Megaram; entre eles clássicos da Konami, Compile, Taito etc. Além de jogos, já estão no mercado brasileiro alguns aplicativos que utilizam a Megaram.

Hoje, há versões superiores de Megaram no mercado. Todas com maior capacidade gráfica e sonora. Nesta matéria, você verá clássicos da Konami para Megaram MSX 1, incluindo a sensacional saga Nemesis.

F1-Spirit

Um incrível jogo de corrida, no qual você pode optar entre diversas modalidades, cada uma com desafio diferente. É só escolher: Rally, Formula 1, Fórmula 3000, Stock Cars, Fórmula 3 ou Enduro.

Na Fórmula 1, por exemplo, as 16 pistas do "circo" estão presentes. Com efeitos sonoros bem reais e gráficos ricos em detalhes, F-1 Spirit é pura diversão. O game tem 128k de memória.

Pise fundo com F1-Spirit

A saga Nemesis

A primeira versão de Nemesis 1 saiu para MSX 1 sem Megaram (disco de dupla face e cartucho). Depois, voltou melhorado, graças à ação da Megaram.

Em um futuro distante, o planeta Nemesis é invadido pelas tropas de Bacterion. Para defender o planeta, os governantes de Nemesis enviam uma nave espacial para combate. Seu nome: Warp Rattler, uma aeronave com um sistema de armas muito poderoso.

Você pode optar entre Laser, Missile, Shield e Double. Para pegar as armas, basta destruir as naves inimigas que estão trazendo estes itens. Se você resolver ficar com os itens, tecle "M" e veja o resultado. Caso você queira dar um pause para descansar, tecle F1.

Para você aproveitar cada segundo deste jogo, aqui vai uma manha. Tecle F1 e digite HYPER para obter todas as armas. Legal, né? Divirta-se. 128k..

Nemesis 1: visual impressionante para a época

Nemesis 2

A saga continua. Gráficos e som estão muito melnores. Dr. Venon tenta dar um golpe de estado, mas não é bem sucedido. Ele é preso pelas tropas de Lars, do planeta Sard. Mas não por muito tempo. Esperto, ele foge e só aparece um ano depois, em 6666. Os sete planetas da galáxia são tomados por Dr. Venom. Mas sua maior ambição é conquistar Nemesis com a ajuda dos Bacterions, aqueles de Nemesis 1. O planeta Nemesis envia uma outra nave para a batalha. A Metalion, comandada pelo capitão James Burton. E assim começa outra batalha contra as forças inimigas. 128k.

Salamander

Na seqüência da saga, aparece a outra versão: Salamander, uma das mais difíceis. O jogo não tem as famosas manhas, mas já existe uma versão com invencibilidade. O game é muito longo e traz gráficos chocantes. 128k.

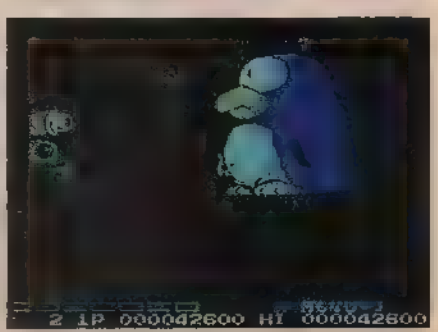
Nemesis 3 - Episode 2

Este game existe tanto para MSX 1 como para MSX 2. Seus gráficos são algo de outro planeta. Do outro planeta mesmo: muito bem-trabalhados.

Parodius

Por fim, um outro game que não pertence exatamente à saga mas que tira o maior barato dela. É Parodius. A Konami escrachou de vez, satirizando seus próprios jogos. Hilário e divertido, Parodius foi lançado ano passado para Super Nintendo, em uma versão primorosa. Fez o maior sucesso. 128K.

Infelizmente, a Konami deixou de fabricar jogos para MSX, dedicando-se apenas a jogos para videogame doméstico, arcades e outros computadores. O jeito é matar saudades com estes clássicos inesquecíveis.



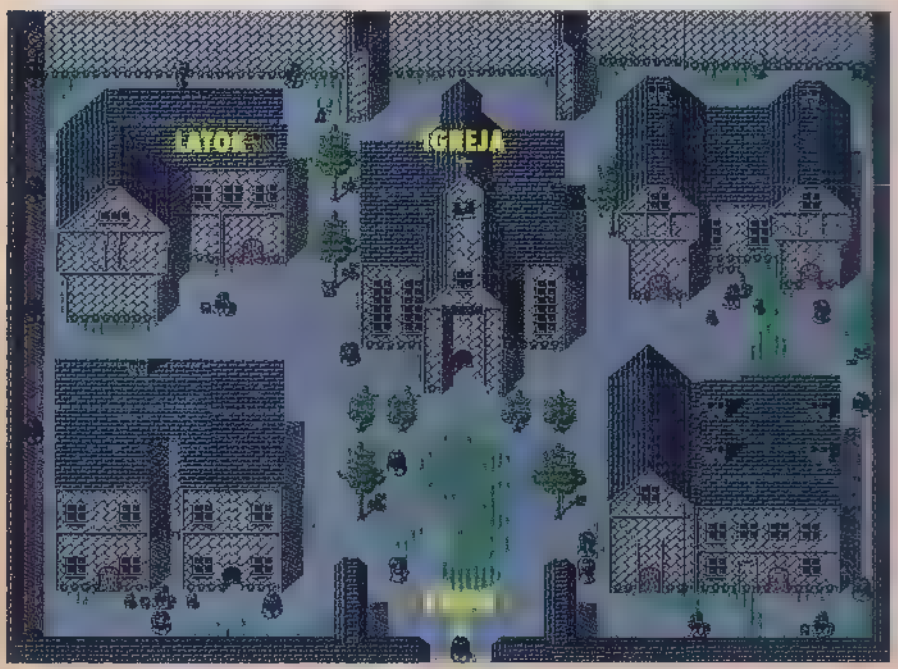
Parodius: uma sátira classe A

FRAY
IN MAGICAL ADVENTURE

Fray é um fenômeno. Além de ser um dos melhores adventures para MSX, o jogo foi e ainda é um grande sucesso. É difícil encontrar algum MSX maníaco que não tenha jogado Fray pelo menos uma vez na vida. Com um padrão gráfico elevado e som de primeira qualidade, este adventure lançado em 1990 mostra quase tudo que um computador de 8 bits pode fazer. E não é pouco!

Cansada da vida mundana, a garota Fray entra em uma escola para aprender os macetes das magias. Seu mestre, Horn, faz o possível e o impossível para passar a ela todos os truques que sabe. Ele ensina tudo com o maior carinho, mas Fray mostra um pouco de ingratidão. Após aprontar mil e umas, ela faz as malas e resolve voltar ao seu vilarejo.

Você tem a missão de eliminar todos os guardiões (chefes) que aparecerem pela frente. Não será tão fácil assim, pois você deve ir coletando itens. Coisas como bombas, cajados mágicos, escudos mais poderosos etc. Para comprar tais itens, você precisa de grana. A solução é eliminar os milhares de inimigos que pipocam na sua frente. Acabe, preferencialmente, com os guardiões; eles valem bastante dinheiro.



Definição de primeira

Fray tem gráficos muito legais. O scroll podena ser melhor. Mas os detalhes dos itens, em compensação, são muito bons. Na tela de equipamentos, que fica no lado direito da tela, o rosto de Fray muda de fisionomia toda vez que ela é atingida. A definição é o ponto alto do visual do jogo. Nao há um grande número de cores, mas o resultado final é bastante satisfatório.

A parte sonora é um capítulo à parte. Nunca um game de MSX havia capnchado tanto nas músicas. Cada melodia combina com um momento do jogo. Mesmo quem não tem um cartucho de FM pode curtir o som. A qualidade das músicas é boa até em PSG. Só um detalhe: no começo do game você não ouvirá todos os sons. Mas não se preocupe, pois eles vão aparecendo no menu das músicas no decorrer do jogo.

PRIMEIRO VILAREJO

Chegando ao vilarejo, vá para a casa de Latok. Mas você não o encontrará. Motivo: ele saiu para destruir um poderoso ser que está dominando o reino. Neste primeiro vilarejo você vai encontrar seus amigos. Eles o ajudarão durante o jogo.

Mapa vilarejo 1

É fundamental que você saiba se localizar nesta vila. Três pontos são estratégicos. A Igreja, a casa de Latok e a saída.

FASE 1 - FLORESTA

Nada demais. Esta floresta está repleta de criaturas estrannas. Plantas que cospem fogo, moléculas que se multiplicam na tela, formigas ninja (?!?) e outros seres mutantes menos cotados.

SEGUNDO VILAREJO

Dê uma volta pelo vilarejo assim que chegar. Se você encontrar dificuldades com as plataformas do final da fase, utilize a sua sombra como referência; fica muito mais fácil.

FASE 2 - O MAR

TERCEIRO VILAREJO

Ao chegar à vila, vá para a segunda casa (aquela que fica no canto superior direito). Ao conversar com o curandeiro, ele pedirá ajuda, pois tem um paciente que está com uma doença muito rara. Somente a fruta mágica pode curá-lo.

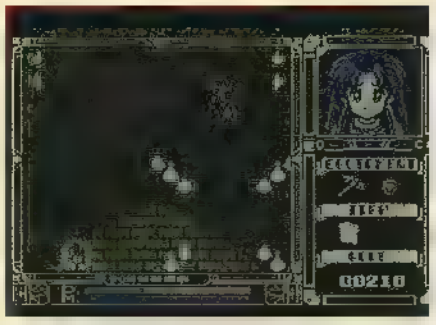
O médico também é um bom mágico. Ele vai abrir o mar para você ir atrás da tal fruta mágica. Tome muito cuidado com os terríveis tubarões e monstros marítimos.

Fray para todos os gostos

Fray é uma garota que faz parte de alguns games de MSX. Ela apareceu pela primeira vez ao lado de Latok em Xak 1, RPG de enorme sucesso para MSX 2. O casal tem uma ligação muito forte, tanto que Latok aparece em Fray e ela retribui em Xak 2 e 3. Os dois pombinhos são atormentados pela fada Pixel, a qual é apaixonada por Latok. Love Story total!

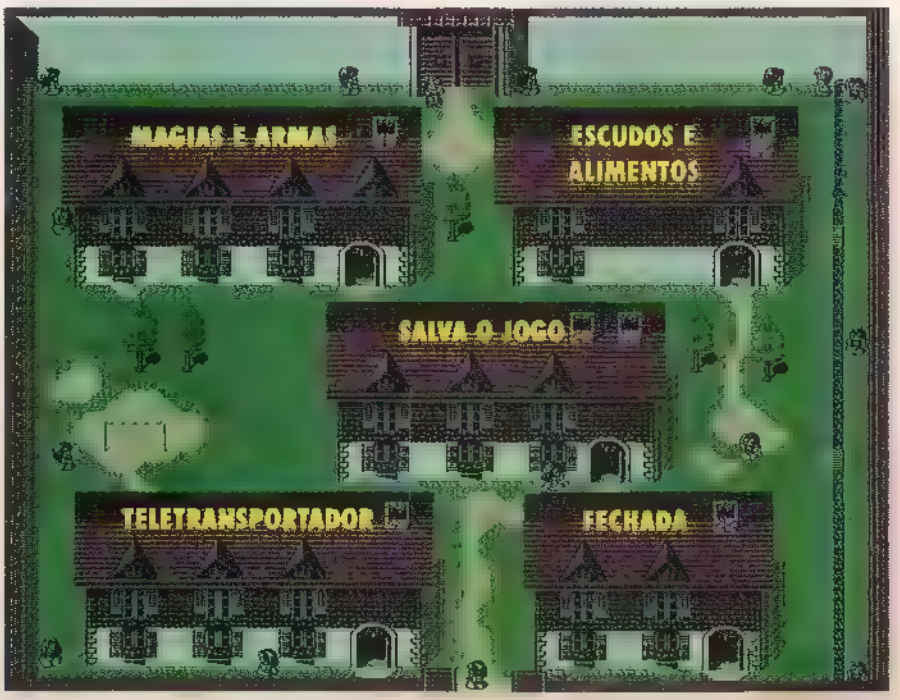
Primeiro chefe

É uma mulher com asas e um poderoso chicote. Ela está bem acompanhada por quatro brutamontes. Elimine-os primeiro para depois acertar as contas com ela. Acerte-a quando ela estiver no chão. Tome cuidado redobrado com o seu chicote, pois ele tira muita energia.



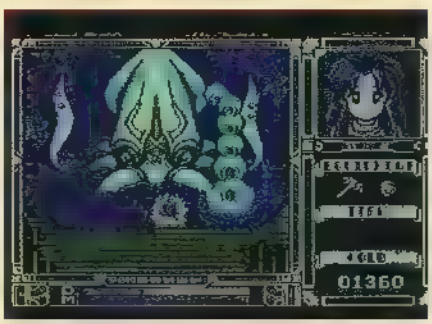
Mapa vilarejo 2

Oriente-se pelo mapa para saber o que você encontrará em cada casa



Segundo Chefe

Um polvo gigantesco está louco para encostar seus tentáculos em você. Não dê sopa para o azar. Fique bem na pontinha do cais. Quando as lulas voadoras ou um dos tentáculos aparecerem, pule e mande magias sem parar (sempre com o power cheio). Se a sua paciência estiver curta, mande algumas bombas para reduzi-lo a pó em segundos.



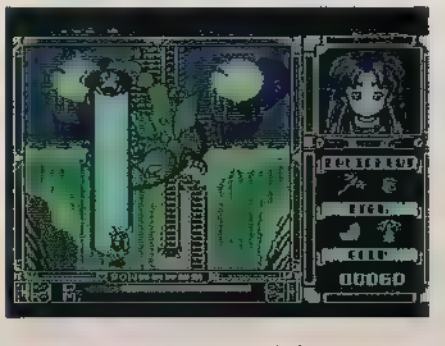
FASE 3 - A VELHA MINA DE CARVÃO

QUARTO VILAREJO

Logo de cara, vá para a casa em frente à fonte. Converse com o capataz. Em seguida, você deve ir para a velha mina de carvão. Surpresa: chegando ao final da mina você será teletransportado automaticamente.

Ainda na quarta vila, volte à casa do capataz. Ele lhe entregará a fruta mágica. Leve-a ao curandeiro. Em seguida, volte à terceira vila e entregue a fruta ao velho. Em troca, você fatura o ovo do dragão. Com este ovo você pode enfrentar o terceiro guardião.

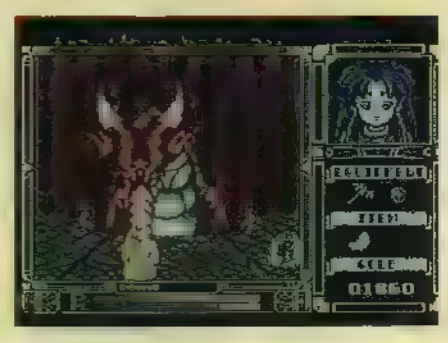
Volte à quarta vila e faça a fase inteirinha de novo.



Tome muito cuidado com os inimigos que aparecem no caminho. Entre eles, o mais chato é este monstro que cospe raios laser em você. Acerte-o na cauda com o power cheio para matá-lo

Ao eliminar o dragão, você fatura o pêndulo de asas. Com este item você voará para a quarta fase (literalmente!!!). Boa sorte!

Terceiro Chefe



Este dragão é destruidor. Além de mandar uma chuva de pedras incandescentes, ele tem uma armadilha suja. Você corre o risco de ficar encurralado entre as paredes de fogo que saem do chão. Quando o dragão aparecer, acerte-o bem na estrela da testa. Caso você tenha muitas bombas, use-as quando ele estiver aparecendo na tela. Se você quiser dar uma de esperto, corre o risco de diminuir a velocidade do jogo.

DETALHES IMPORTANTES

Energia

Há três itens básicos em Fray. Eles são usados para recarregar energia. Você precisa comprá-los, mas o preço varia de acordo com o vilarejo. Confira o que cada um deles faz e também quanto custam no segundo vilarejo. Só um toque: use o teletransportador para fazer suas compras.

Pão: enche um pouco sua energia. Custa 100G

Batata: enche seu life até a metade por 500G

Bebida: completa o life pela bagatela de 3000G

Bombas

Há oito modelos de bombas. Todas são devastadoras, mas algumas são mais fortes que outras. Não as utilize durante as fases. Guarde as suas preciosas bombas para matar os chefões.

Cajados

Você começa com apenas um cajado mágico, mas fatalmente precisará de outros no decorrer do jogo. Há oito modelos, cada um com um poder diferente.

FRAY IN MAGICAL ADVENTURE / Micro Cabin

PADRÃO: MSX
GÊNERO: Adventure
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA: MSX 2 com drive 720 K
PLACA DE SOM: FM PAC
CONTROLE: Teclado
MEMÓRIA: 256 K

GRAFICOS	9,0
SOM	9,5
ROTEIRO	7,5
COMPLEXIDADE	10
JOGABILIDADE	9,0
NOTA FINAL	9,5

COMENTÁRIOS
Fray tem gráficos muito definidos para um computador de 8 Bits. Seu visual faz lembrar processadores de quarta geração (16 Bits).

CARTAS

Esta seção de cartas está fazendo a sua estréia. Antes de mais nada, a equipe de Computer Player (a nossa querida CP) agradece os elogios e críticas de nossos leitores. Continuem dando suas opiniões. Só assim a CP poderá ficar cada vez melhor, do jeito que você gosta.

Nossa idéia é transformar este espaço em um correio interno dos computer players do Brasil. Um espaço para dúvidas técnicas e, principalmente, um intercâmbio das dúvidas de quem joga. Assim, esperamos unir a comunidade micreira e tornar esta seção o mais dinâmica possível. Se você está desesperado com algum game, escreva para cá. Temos certeza que algum leitor terá condições de responder as suas dúvidas. Aproveitamos para deixar um puxão de orelha na galera de Amiga e MSX. Moçada, cadê as cartas? Só pesquisa não vale! Um abraço a todos!

GOSTEI MUITO DA REVISTA, apesar do primeiro número ter apresentado alguns defeitos. Um deles foi a parcimônia que vocês tiveram na análise de Space Ace 2: Borf's Revenge. A jogabilidade deste game é ZERO e não sete como foi publicado. Aproveito a ocasião para sugerir uma matéria sobre Shareware, Freeware e Public Domain.
André Luis Souza da Silva
Piedade-RJ

Obrigado pela força, André. Suas sugestões foram anotadas. Aguarde uma matéria sobre Shareware na próxima edição. Quanto à avaliação de Space Ace 2, a equipe de Computer Player chegou ao consenso de que as respostas são rápidas o suficiente para o estilo do jogo.

EU QUERIA SABER se os jogos de PC para monitores VGA rodam no SVGA.
Raphael Gustavo
Gurupi - TO

Rodam sim. Os jogos não são feitos para um monitor específico. Eles apenas pedem uma configuração mínima. Assim, todo e qualquer game que requer um monitor VGA funciona perfeitamente em um SVGA (na verdade, até melhor, devido à maior resolução do SVGA). Agora, se um game pede SVGA, como é o caso do premiado Links 386 Pro da Access, ele não roda no VGA. A regra é simples: você precisa de um equipamento igual ou superior ao indicado na configuração mínima de cada jogo.

GOSTARIA DE SABER QUANDO o jogo Street Fighter 2 será lançado para PC.
Luiz Eduardo M. Carvalho
São Paulo, SP

É VERDADE QUE A CAPCOM tem o programa de Street Fighter 2 para PC? E, se sim, quando será lançado? Em tempo: é verdade que World Heroes saiu para PC?
Antônio Carlos S. Beck Filho
São Vicente do Sul, SP

Vários leitores estão com a mesma dúvida: Street Fighter 2 sairá para PC? A resposta é sim. Os direitos de produção e de distribuição das versões de SF 2 para Amiga e PC são da softhouse inglesa U.S. Gold. O game para Amiga já saiu e o de PC estará à disposição dos computer players da Europa e dos Estados Unidos até julho. Quanto a World Heroes, a SNK só liberou os direitos de produção para a NEC. Conclusão: o jogo sairá para PC Engine, videogame que não tem nada a ver com o computador.

O André Luiz Maciel de Carvalho está com um probleminha no jogo Larry I para PC. Ele quer saber como comprar a garrafa de vinho. Se alguém souber a resposta, escreva para ele. Cartas para:
Rua Dr. Olavo Gomes Pinto 280/303
CEP: 37470 São Lourenço-MG

QUAL O MODELO DE PC que roda a maioria dos jogos e qual o monitor que vocês recomendam?
Cláudio Lima Costa Júnior
Aracaju, SE

Há games para quase todas as configurações, Cláudio. Os mais recentes, todavia, costumam exigir um 386 25MHz e monitor VGA de 256 cores. Com este equipamento, você poderá se divertir com quase todos os jogos disponíveis no mercado.

FOI CITADO NA COMPUTER PLAYER de março, na seção ON-LINE, que "os americanos podem encontrar um CD-ROM com cinco discos, incluindo games, atlas e enciclopédia por menos de 300 dólares". Gostaria de saber onde encontrar esta verdadeira barganha?
Tarik Johnson
Parea de Minas-MG

A queda de preços é uma realidade no setor de informática, Tarik. A Cebrae apresentou na ExpoCad, realizada no final de abril no Pavilhão de Convenções do Anhembi, em São Paulo, um kit de CD-ROM e placa SoundBlaster por 450 dólares. No exterior, então, as ofertas pipocam.

É possível encontrar o Kit multimídia (com CD-ROM e SoundBlaster Pro e vários aplicativos) por 350 dólares. O CD-ROM com tempo de acesso de 500 milisegundos (o mais lento que existe) sai por menos de 250 dólares em qualquer loja especializada dos Estados Unidos. Uma boa sugestão é entrar em contato com alguma firma que importe micros e periféricos direto dos Estados Unidos. O preço final deve ficar em torno de 300 dólares.

GOSTEI MUITO DA COMPUTER PLAYER de março e queria saber como faço para receber os números atrasados.
Marcos Santos Rodrigues
São Paulo, SP

Ficamos muito satisfeitos com a sua carta, Marcos. A CP é uma edição especial da revista Ação Games e não possui "números atrasados". Temos a firme intenção de publicar novas edições no decorrer deste ano.

PARABÉNS PELO PRIMEIRO NÚMERO de Computer Player. Sou fanático por games para PC, principalmente por RPGs e Adventures. Peço, por favor, uma lista de alguns games destes gêneros. Um abraço.
André Luis Miranda Cesário
Cachambi, RJ

A equipe da CP agradece os elogios, André. Anote os cinco melhores adventures e RPGs de acordo com a crítica especializada.
Adventures: King's Quest VI: Heir Today (Sierra), Indiana Jones: Fate of Atlantis (Lucas Arts), Quest for Glory III (Sierra), Monkey Island II: Le Chuck's Revenge (Lucas Arts) e Star Control II (Accolade).
RPGs: Ultima Underworld (Origin), Eye of the Beholder (SSI), Might & Magic: Clouds of Xeen (New World), Wizardry VII: Crusaders of Savant (Sir-Tech) e Might & Magic III (New World Computing).
Para saber quais os vinte melhores PC games do planeta, consulte a seção ON-LINE.

Cartas para a redação.
COMPUTER PLAYER
Av. das Nações Unidas, 5777 2º andar
CEP: 05479-900 São Paulo-SP

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

ESPECIAL AÇÃO GAMES
COMPUTER PLAYER

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Redator: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luisa Assan Câmara
Colaboradores:Produção de Arte - Iusse José Filho. **Revisão** - Suzete Stimpel.**Consultores** - Christian Zaharic, Little Richard, Marcelo B. Massafeli Chin e Tadeu Cerqueira Pereira.

PUBLICIDADE

Diretor: Rogério Rahier
Supervisores de Contas: Maira Gisele Magno, Nilo Galdeano Bastos, Oscar de Oliveira
Gerente de Vendas: Alaôr Machado
Contato: Nádia Lappas
Supervisor de Vendas (Rio): Eduardo Barros
Marketing Publicitário: Marta de Moraes
Coordenadores: Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

Computer Player é uma publicação especial da Revista Ação Games da Editora Azul S.A. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, telex: (011) 83178, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), telex: (021) 36890, fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **2ª quinzena de maio/93. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222.

ANER

IMPRESSA NA GLOBO COCHRANE GRÁFICA

EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

CONTIGO
Atualidades - TV

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

SET
Cinema e Vídeo

SET 1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

OS CAMINHOS DA TERRA
Natureza, Aventuras e Ecologia

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

HORÓSCOPO
Astrologia

HORÓSCOPO ANUAL
Previsões

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

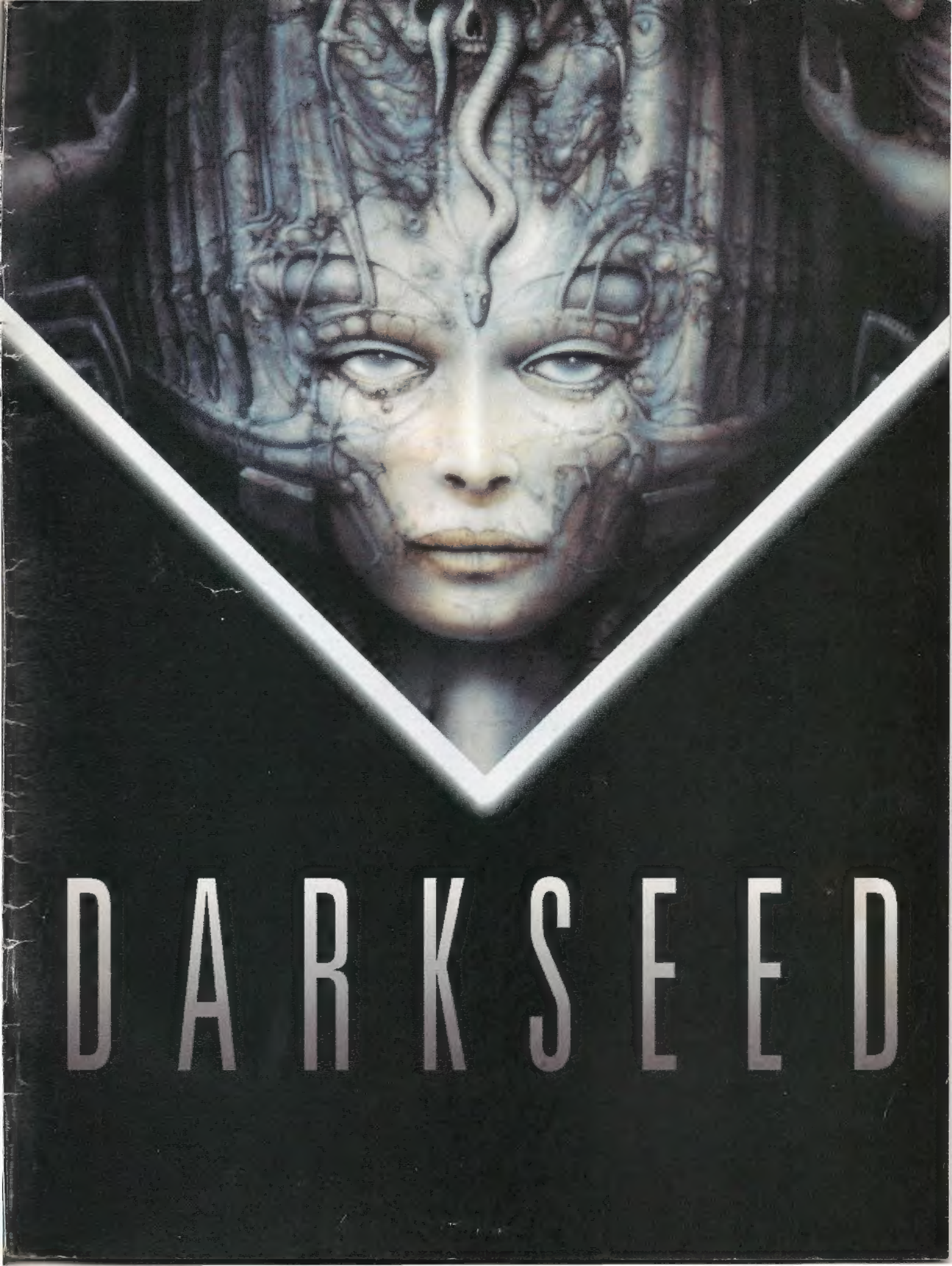
AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

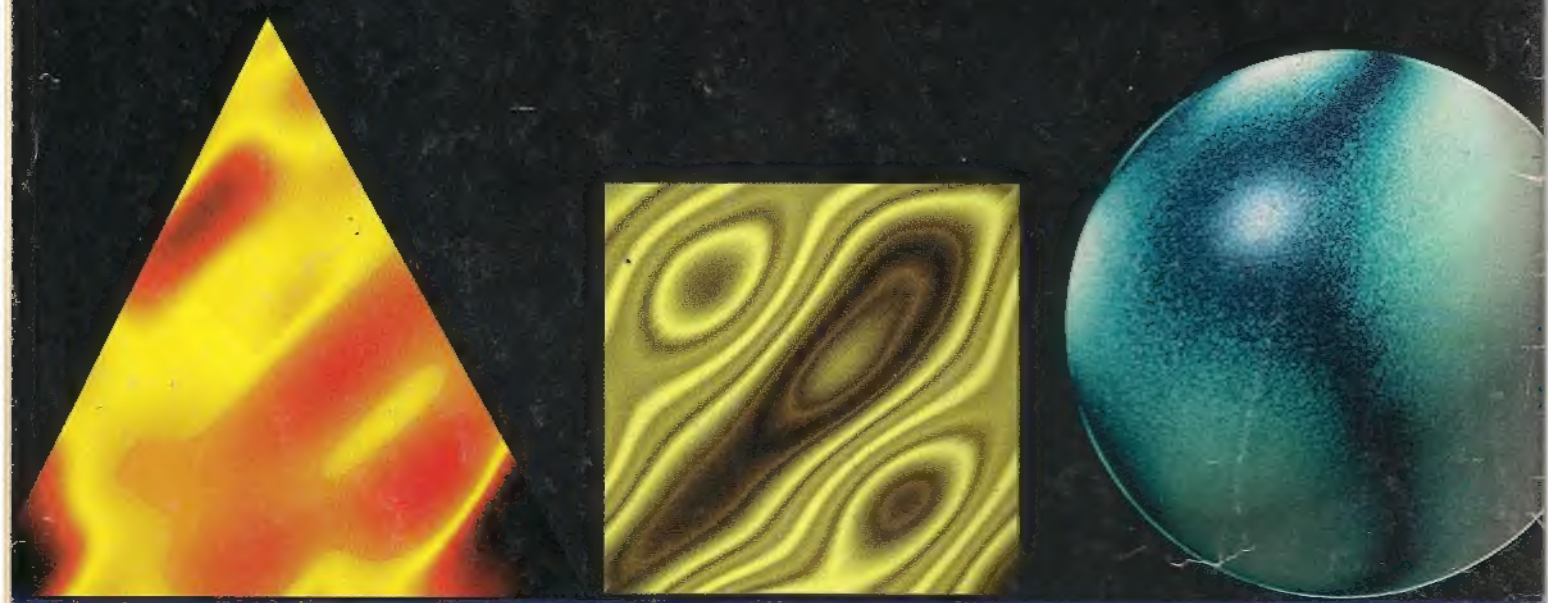
REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

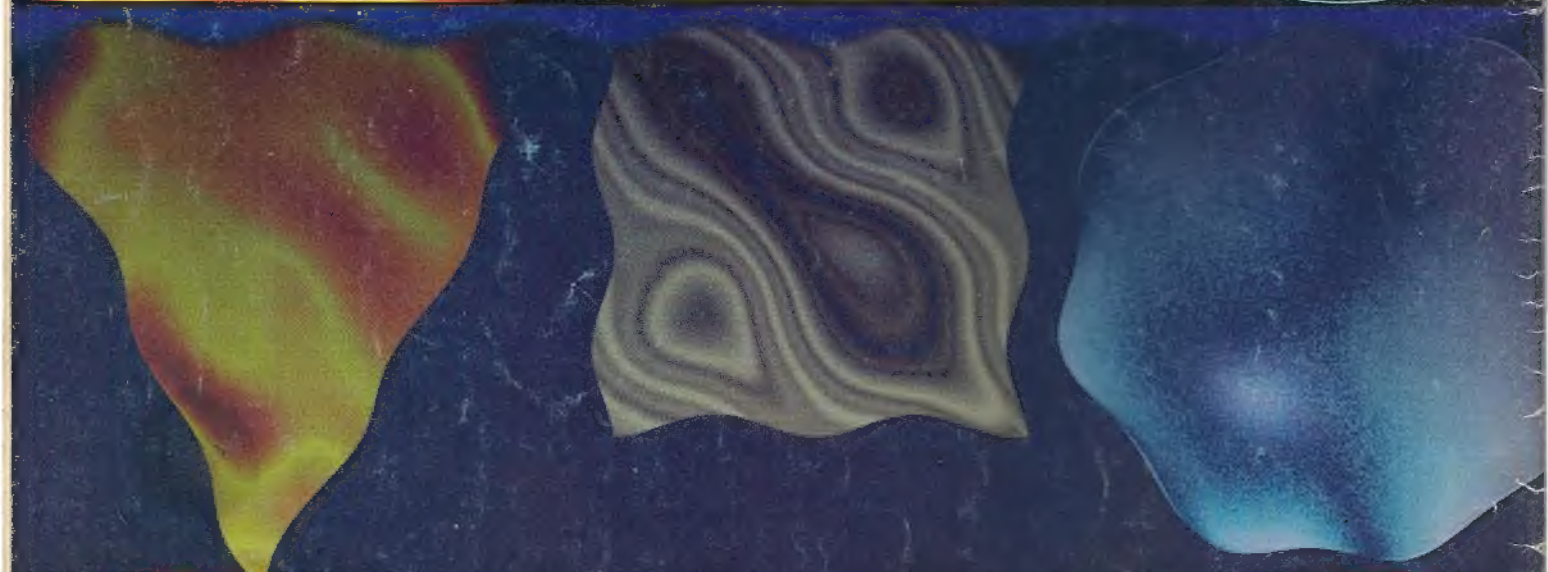
Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1560 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel.: (031) 224-9534 - Fax: (031) 226-2059
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-9528
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519



DARKSEED

COMPUTER PLAYER APRESENTA





PC

- X- WING
- LEMMINGS 2
- STUNT ISLAND
- AMAZON
- REX NEBULAR
- THE LEGEND OF KYRANDIA
- WORLD CIRCUIT
- A SAGA TETRIS

AMIGA

- FLASHBACK
- MONKEY ISLAND
- SUPERHERO

MSX

- FRAY, COM MAPAS
- GREEN CRYSTAL
- CLÁSSICOS DE MEGARAM